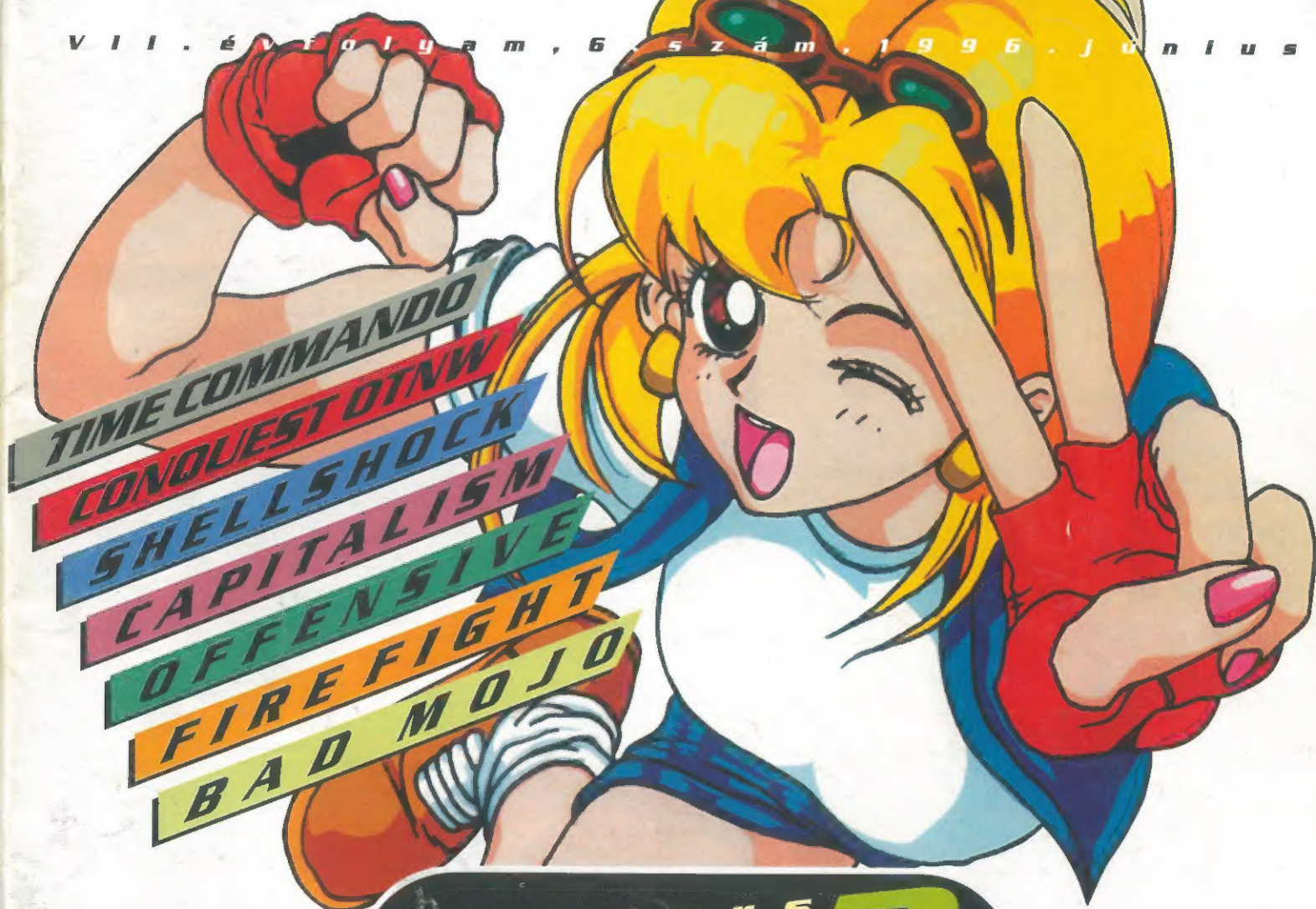


318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

VII. évfolyam, 6. szám, 1996. június



Settlers
Megarace
Panzer Dragoon **2**

A szabályok arra születtek, hogy áthágják őket!

FORMABONTÁS!

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. JÚNIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvező 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control padHÍVJ!

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control padHÍVJ!

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék . .HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT: SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD69999.-

PSX és SEGA SATURN játékokról és az árakról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül . . .HÍVJ!

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép+2 játék+1 control pad . .HÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD69999.-

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER . 1499.-
GAME BOY tölthető elem1999.-
MD ACTION REPLAY V2.09999.-
MD HI-FI KÁBEL1999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-
MD JOY - SG6 (6 gombos)3499.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-
MD SCART KÁBEL1999.-
MS JOY - CONTROL PAD1999.-
NES ACTION REPLAY5999.-
PSX ARCADE STICK9999.-
PSX CONTROL PAD -
CONTROL STATION4999.-
PSX CONTROL PAD - P1005999.-
PSX CONTROL PAD -
STATION MASTER5999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel1999.-
PSX memória kártya6999.-

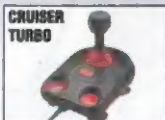


PSX összekötő kábel7999.-
SATURN CONTROL PAD -
TERMINATOR4999.-
SATURN CONTROL PAD -
VOYAGER4999.-
SATURN JOY hosszabbító kábel . . 1999.-
SATURN NTSC adapter7999.-
SEGA Master System -
Game Gear KONVERTER3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER7999.-
SNES 6 JÁTÉKOS
TRI BAL ADAPTER3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.09999.-
SNES CONTROL PAD3499.-
SNES JOY - ACTION PAD2999.-
SNES JOY - SPRINT PAD2999.-
SNES SCART KÁBEL1999.-
SUPER GAME BOY9999.-



SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-
AMIGA MOUSE3999.-
CD32 JOYPAD3999.-
COMMODORE
FOOT PEDAL (pedál)2999.-
COMMODORE JOY -
ACTION CONTROL Pad2999.-
COMMODORE JOY -
Competition PRO 50002999.-
COMMODORE JOY -
CRUISER TURBO2999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO .1999.-



DISK BOX - 30 db CD lemeznek .2999.-
PC JOY - COMPETITION PRO . . .3999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD .2999.-
PC JOY - EDGE II2999.-
PC JOY - FX 20002999.-
PC JOY - HAWK+2999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK6999.-
PC JOY - PC100 CONTROL PAD . .3999.-
PC JOY - POWER PAD3999.-
PC JOY - SPRINT PAD4999.-
PC JOY - THRUSTMASTER
F-16 FLCS29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER
FORMULA T234999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS .29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS .29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER
XL ACTION7999.-
PC JOY - TORNADO2999.-
PC THRUSTMASTER
ACM GAME CARD6999.-



STREET FIGHTER II™

K U L C S T A R T Ó K

Továbbra is kapható
a nyolc alapfigura,
darabonként mindössze

199 Ft.-ért!



SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
PC GAMES 1599.-
PC FORMAT 1599.-
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE 999.-
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO) + CD 1599.-
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-

EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-
TOTAL (NINTENDO) 999.-
TOTAL PLAYSTATION HÍVJ!
SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN)
+ CD 1999.-
PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

Gyűjteményem számára vásárolok vagy
az 576 Kbyte-ban hirdetett
játékprogramokat adok:
papírrégiségekért, részvényekért, kéziratokért,
értékesebb könyvekért.
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!

 90/1 79,-	 90/2 79,-	 90/3 79,-	 90/4 79,-	 90/5 79,-	 90/6 79,-	 90/7 79,-	 91/1 79,-	 91/2 79,-	 91/3 79,-
 91/4 79,-	 91/5 79,-	 91/6 79,-	 91/7-8 158,-	 91/9 98,-	 91/10 98,-	 91/11 98,-	 91/12 98,-	 92/1 98,-	 92/2 98,-
 92/3 98,-	 92/4 98,-	 92/5 98,-	 92/6 98,-	 92/7-8 196,-	 92/9 98,-	 92/10 98,-	 92/11 98,-	 92/12 98,-	 93/1 138,-
 93/2 138,-	 93/3 138,-	 93/4 138,-	 93/5 138,-	 93/6 138,-	 93/7-8 276,-	 93/9 168,-	 93/10 168,-	 93/11 168,-	 93/12 168,-
 94/1 168,-	 94/2 168,-	 94/3 168,-	 94/4 168,-	 94/5 168,-	 94/6 168,-	 94/7-8 336,-	 94/9 168,-	 94/10 218,-	 94/11 218,-
 94/12 218,-	 95/1 218,-	 95/2 218,-	 95/3 218,-	 95/4 210,-	 95/5 218,-	 95/6 318,-	 95/7-8 576,-	 95/9 318,-	 95/10 318,-
 95/11 318,-	 95/12 318,-	 96/1 318,-	 96/2 318,-	 96/3 318,-	 96/4 318,-	 96/5 318,-	<p>Kedves olvasó! Rendelheti az 1990-91-es évfolyamoktól rendelkezésre álló 16 szám 998 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha részszámban postafutáránál befizetést az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjelölés rovatra írja be, hogy "REGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendel, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az újság címén.</p>		

VEGYÉL RÉSZT A
TÖRTÉNELEM BŐL!

tarta

V I I . É V F O L Y A M ,

IDŐZAVAR!

A '80-as évek sztárja, a Commando új köntösben. Idei "ruhakölteményét" a legmodernebb anyagokból szabták.

TIME COMMANDO..12-13

SNOW JOB/3DO	7
FIRE FIGHT/PC	8
TIME COMMANDO/PC	12-13
XTREME RACING/AMIGA	14
WORLD RALLY FEVER/PC	17
WIPEOUT/SATURN	18
GOLDEN AXE/SATURN	18
PANZER DRAGOON 2/SAT. 22-23	
CAPTAIN COMMANDO/SNES	28
EURO96/SATURN	28
ALIEN ODYSSEY/PC	29
SHELLSHOCK/PC	32
MASK/SNES	33
MEGARACE 2/PC	36
STAR TREK: DS9/SNES, MD37	
FINAL FIGHT 3/SNES	40
RIDGE RACER REV./PSX	42
BAD MOJO/PC	43
ADIDAS POWER SOCCER/PSX 47	

CONGO/PC	9-11
CONQUEST OTN WORLD/PC19-21	
SETTLERS 2/PC	24-27
CAPITALISM/PC	34-35
OFFENSIVE/PC	44-45

HÍREK	4-6
TOPLISTA/REJTVÉNY	16
CINKELT LAPOK	30-31
CSEVEGŐ	38-39
COMIX CORNER	41
EXKLÜZÍV: BOOM!	46
SZÍV TV: BENNE MARTINI! 48	

ADIDAS POWER SOCCER/PSX	47
ALIEN ODYSSEY/PC	29
BAD MOJO/PC	43
BOOM!	46
CAPITALISM/PC	34-35
CAPTAIN COMMANDO/SNES	28
CONGO/PC	9-11
CONQUEST OTN WORLD/PC19-21	
EURO96/SATURN	28
FINAL FIGHT 3/SNES	40
FIRE FIGHT/PC	8
GOLDEN AXE/SATURN	18
MASK/SNES	33
MEGARACE 2/PC	36
OFFENSIVE/PC	44-45
PANZER DRAGOON 2/SATURN 22-23	
RIDGE RACER REV./PSX	42
SETTLERS 2/PC	24-27
SHELLSHOCK/PC	32
SNOW JOB/3DO	7
STAR TREK: DS9/SNES, MD	37
TIME COMMANDO/PC	12-13
WIPEOUT/SATURN	18
WORLD RALLY FEVER/PC	17
XTREME RACING/AMIGA	14

MASZKRA FEL!

A poénpetárda ipar fő részvényesének, a viccvirosli termelés első számú emberének filmadaptációja konzolon hódít.

MASK.....33

SÁRKÁNYEREGETÉS!

A Sega Saturn erődemonstrátora megint jelesre vizsgázott. Úgy látszik, a '96-os év ismét a sárkány éve lesz!

PANZER DRAGOON 2.....22-23

kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (96 2543/6-66-22)

Feladós vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírkör Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.)

1389 Budapest, Pf.: 132.

MANGARÁZDASÁG!

Manga srácok és csajok veszettül rázzák a rongyot és a világ útjain garázdálkodnak: egyszerűen mangarázdaság!

WORLD RALLY FEVER.....17



ÚTTÖRŐ!

A stratégiai játékok alapkövét az előd tette le. A második rész új utakat vág, hogy kirángassa a stílust a pillanatnyi kátyúból.

SETTLERS 2

24-27

AKTUÁLIS

Feltartóztathatalanul közeleg a nyár, amit nemcsak a kánikulai meleg 40 fok körüli tetőzése, a sörhasak hirtelen megjelenése és a mandulás Magnum árának drasztikus emelkedése jelez, hanem a cégek rohammunkája is, hogy egy-két éve húzódó fejlesztéseiket még a nyári uborkaszezon előtt piacra tudják dobni. A nagy hajtásban néhány gyengébb eresztes is becsúszik, de jobbra hozzák a fejlesztők a tőlük megszokott színvonalat.

Főleg igaz ez a már második részüket megelő játékokra, amelyekből mostani számunkban egy csinos csokrot állíthatunk össze: Settlers 2, Panzer Dragoon 2, Megarace 2. Mindegyik a maga stílusának kiemelkedő alkotása lett. Persze ne feledkezzünk meg a stratégia játékok piacán folyó öldöklő iramról sem, melynek legnagyobb nyertesei mi, játékosok vagyunk. Négy műalkotás is verseng e hónapban a kegyeinkért. Az akciójátékok hívei pedig egyenesen kezet csókolhatnak a kiadóknak, annyi nekik való csemege lát mostanában napvilágot.

Két különlegességre hívnám fel még a figyelmet. Az első a rejtvényoldalunkon található. "Forma 576" néven találtok ott egy kétfordulós feladványt, amely az idei hungaroringi Forma 1-es futam tiszteletére fogant és nagyon értékes nyereményeket rejt. A fejtörő nagyon nehéz, de aki veszi a fáradságot és fellapozza az idevonatkozó szaksajtót és almanachokat, az számíthat arra, hogy testközelből élvezheti a verseny hangulatát.

A másik, komolyabb érdeklődésre számot tartó oldalunk a legutolsó: a 48. oldalon villanásnyi interjút olvashattok az Élő Legendával, Martinnal, aki az 576 Szív TV-beli műsorának kapcsán nyilatkozott múltjáról, jelenéről és a jövőéről.

Zolee

VIRGIN INTERACTIVE

Fittyet hány a nyári kánikulára a kiadók gyöngye, hiszen sorozatban érkeznek hírek felőlük. Kezdjük a sort egy vérbeli akciójátékkal, a **PRAY FOR DEATH**-szel. A kiadó által "fantasy beat 'em up" kategóriába sorolt anyag fantasy eleme a játék előtörténetéből adódik. A Halál a vállalkozó szelleműeknek még egy lehetőséget ad, hogy visszatérjenek az élők



sorába: kiválasztott lelkek megküzdhetnek egymással az életben maradásért, majd végül a Halált is legyőzve visszatérhetnek a földi létbe. 12 féle bizarr karakter közül szelektálhatunk: skizofrén sorozatgyilkos, Bruce Lee leszámazottja vagy akár egyiptomi istenség bőrébe is bújhatunk. A játékban 5 harctípusban tehetjük próbára tudásunkat: 1-, vagy 2-játékos üzem-



mód, Tag Team lehetőség (hárman a többiek ellen), tréning és a Death Match, amiben maga a Halál az ellenfeünk. Természetesen minden karakter rendelkezik jónéhány speciális mozdulattal - mellékelt képeinken ezt próbáltam bemutatni. A hozzáértők azt is érzékelhetik a képekből, hogy ez nem a Virgin leglátványosabb játéka lesz: valóban, az ára is középkategóriás. Ez annak a tendenciának a jele, ami Nyugaton is felütötte a fejét, mely szerint már nem vásárol mindenki ész nélkül, néhány zsetonnal magasabb ár játékok sorsát döntheti el. Megjelenés július elején.

A fiatalabb korosztályt célozza meg a Lucasarts/Virgin páros nyáron megje-



lenő produkciója, a **MORTIMER & THE RIDDLES OF THE MEDALLION**. A 10-12 éveseknek szánt ismeretterjesztő játék a komolyabb Lucasarts fejlesztések szintjén mozog, főleg a videobetétek nagyon látványosak. A sztori dióhéjban



(apukák, anyukák figyelem!): a gonosz Lodius egy elloptott mágikus medállal állatok életerejét szívja ki, melyek azután kővé válnak. A mi feladatunk megtalálni a rossz célra használt medált, mely azonban darabjaira hullott szét, s így számtalan helyen okozott az állatvilágban kövédermedést. Egy kisfiú és egy kislány, nomeg Lazlow professzor háziállata, egy repülő óriáscsiga indul útnak, hogy 24 óra alatt kiszabadítsa dermedt álmából a világ valamennyi állatát. A játék az állattani, környezetiismereti, a reflex- és kombinációs készséget fejlesztő játékos formában.

SUPER STREET FIGHTER 2. Van-e széles e hazában olyan valaki, ki ezt a nevet nem ismeri? Biztos, hogy nincs. Erre a



tényre blazírozik a Capcom/Virgin team is, akik több évvel a konzolos megjelenés után immáron PC-re is elkészítik a játék konverzióját. Az eredeti változathoz képest a 12 World Warrioron kívül helyet kap a játékban 4 "külsős" is: Dee Jay (a bívajerős jamaikai harcos), Feilong (a kínai küzdősport-specialista), Thunder Hawk (az amcsi wrestling hős) és Cammy (a brit különleges kiképzésű ügynök). Természetesen innen sem hiányozhat a töméntelen mennyiségű speciális mozgás, sőt a 4 új belépő mind-



egyikének lesz titkos támadása is. A program öreg korára való tekintettel ez a játék is mérsékelt áron kerül majd a boltok polcaira. Megtekintését mindenképpen ajánlom, mert a fejlesztésénél külön gondot fordítottak a minél kisebb minimumkonfiguráció elérésére (486/33, 4 mega). Megjelenése a napokban várható.

És hogy az igazán ingyencék se lógassák az orrukát, a mammutcég nekik is tartogat egy meglepetést. Világgraszoló csoda van készülöben a Cryo Interactive fejlesztésében, amire természetesen a Virgin harapott rá elsőként. A Wing Commander a maga 90 percnyi videobetéteivel farokbehúzza bújhat



meg a **HARDLINE** 120 perces, fullakciós, több millió dolláros költségvetéssel készülő jelenetei mellett. Az első IGAZI interaktív játéknak titulált műben 1998 Amerikájában találjuk magunkat, amely addigra a drogok, bűnözés, prostitúció és fegyverkereskedelem viperafészkevé vált. Ez a szétzilált társadalom melegágya a Szektaként emlegetett, idegen civilizációból érkezett, az emberi agyat megtámadó vírusnak, amely tízezerrel szedi áldozatait. A film - ugyanis nyugodtan mondhat-



juk annak - főhőse teljesen egyedül marad ebben az örjítő közegben, szeretteit és valamennyi barátját elragadja tőle az ismeretlen eredetű kór. Kiválasztott ő, a Szekta Istenének egyedüli ellenfele. Hősünk viszont nem tud semmiről, csak azt érzi ösztönösen, hogy fel kell tartóztatnia a ragály terjedését akár az élete árán is. Az ő emberfeletti harcát az Ismeretlennel mutatja be az FMV új császára. A látványosságok között olyan, direkt a produkció kedvéért leforgatott jelenetek szerepelnek, mint amikor egy helikopter áttörve egy felhőkarcoló üvegtábláit bezúg a legfelső szinti irodahelyiségbe, vagy egy olajszállító teherautó betör egy raktárpépületbe, hogy ott aztán ripityára robbanjon. Voltaképpen nem is a film a játék betétje, hanem a köré épül fel a kaland és akcióelemekkel megspékelt akció. A cselekmény számtalan szálon fut, több mint 25 féle környezetben játszódik, 6 szereplő segít a rejtély megoldásában, 60 perces folyamatos soundtrack szolgáltatja a talpalávalót... Nehézbombázónak ígérkezik az anyag. A megjelenését harmadik negyedévre datálják.

CORE DESIGN

A szamurájok és császárok korában, a fiatal ninja, Kuwosawa azt a feladatot kapja, hogy hajtson végre orvtámadást a tartományi kormányzó ellen, aki a Sötét Erők hatalmába került és végveszéllyel fenyegeti a japán császárságot. A helyszínt démoni erők szállták meg, nemcsak emberi, hanem túlvilági és misztikus lények is feltartóztatják missziója során. Mondanom sem kell, hogy a hőst mi ala-



kítjuk, még hozzá a Core Design össze-
megjelenő játékában, a NINJA-ban. A japán környezetbe helyezett akció/
kalandjáték izometrikus 3D-s ábrázolást
használ a harcok megjelenítésekor



(renderelt figurákkal és texture mapping technikával kiegészítve), s a kamera állandó mozgásban van, hogy mindig a legjobb szögből láthassuk magunkat és ellenfelünket. 15 különböző helyszínen játszódik a keleti misztikára épülő sztori, s legalább félszáz féle ellenféllel hoz össze bennünket a sors. A bemutató képek alapján sokat sejtet a játék, de még elég sokat kell aludni a befejezéséig, úgyhogy türelem.

A platformjátékok megreformálásán dolgozik a cég másik fejlesztőgárdája, akik a SWAGMAN című eposzt készítik ro-



hamléptekben. A sztori szerint Zak és Hannah, a testvérpár a gonosz Swagman mancsai közül akarja megmenteni a Szép Álomok Tündéréit, hálából a sok kellemes



álomért, amivel bearanyozták az éjszakákat. A játék stílusa leginkább a puzzle/kaland/platformjáték kategóriákat ötvözi magában, a majd 20 helyszínen kulcsokat, varázstárgyakat és infókat kell szerezni a továbbvezető ajtók kinyitásához és a felsőbb szintekre jutáshoz. A helyszínek két fő kategóriába sorolhatók: a valós világban és a Swagman birodalomban, azaz a rémálmok síkján játszódókra. A két szereplőt egyszerre irányítjuk, szimultán játszunk a két figurával. Egy az életünk, egy a halálunk. A képekre pislanva láthatjátok, hogy a figurák 3D-s renderelési technikával készültek, melyek animációi tényleg lehegerlőek (több, mint 100 fázis szereplőnként). Ami nem látható a képeken, az a cuki hanghatások, amelyek egy pillanat alatt átváltnak vészjósló zörejezzé, amint átsétáltunk egy tükör-warpon a Rémálmvilágba. Nos, forradalminak azért nem érzem, de jópofának mindenképpen. Majd elvlik, hogy kinek lesz igaza - de csak ősszel. A cég igazi durranása a TOMB RAIDER lesz, amely egy kívülálló perspektívájából szemlélte akció-kalandjáték lesz. A hozzá mellékelt info alapján teljes mozgásszabadságot ígérnek a fejlesztők - s ezt



személyesen le is teszteltem még a londoni ECTS idején: valóban így igaz. A texture mapped hátterek előtt maximális szabadsággal mozoghatunk, futhatunk, ugorhatunk, löhetünk és mászhatunk hősnőnkkel, akinek egy ősi, mágikus erővel rendelkező amulett megszerzése a célja. Az animációk minőségére elég egy adat: egyedül csak a női főszereplő mozgását 2000 animációs fázis képzil. A helyszínek az antik világból valók: piramisok belső járatai, katakombák, alagútrendszerek, földalatti paloták - mindezek négy hatalmas kiterjedésű és egymástól nemcsak hátterekben, hanem megoldandó talányokban, csapdákból és ellenfelekben is homlokegyenest különböző területre oszlanak



el. Minden szinten vannak rejtett, csak komoly erőpróbák során bevezethető termek, járatok, kiszögellések, amelyek a későbbiek során igencsak hasznos tárgyat



vagy fegyvert rejthetnek. Tehát abszolút nem kitaposott egyenes úton jutunk el az üdvösséghez, hanem keményen meg kell szenvedni érte. Főleg a mászási és reflexképességeink lesznek próbára téve. Az akciókat állandóan mozgó kamerák lencsén keresztül élvezhetjük, melyek igen látványos pillanatok "örökíthetnek meg". Az év egyik legnagyobb siker-várományos játékának megjelenése össze várható.

Sokkal hamarabb, mitöbb a napokban várható a BLAM! MACHINEHEAD piacröbálása, amelyről érdemes még egyszer néhány beharangozó szót ejteni. A science fiction történet szerint egy



örült génmanipulátor likvidálni akarja az egész emberiséget a saját maga által fejlesztett vírussal. Persze mi egy doktornő személyében beleköpünk a levesébe és a már mutanizálódott óriás pókokkal, förtelmes legyekkel, denevérekkel felvesszük a harcot. Szabad 360 fokos mozgás, nagyon gyors és pontos hát-térlekepzési rutin, folyamatos akció, változatos helyszínek, pofás FMV átvezetőképsorok. Na és azok a bazinagy robbanások...

SIERRA

Rendhagyó hírcsokrunkat az egyik legnagyobb múltú szoftver-guru alkotásaival zárjuk. A legközelebb megjelenő játéka az Impressions által fejlesztett CIVIL-



WAR lesz, amely az amerikai polgárháború vérzivataros időszakába kalauzolja el a stratégiai játékok szerelmeseit. A játékban vagy Lee tábornok vagy a szövetséges erők oldalán bocsátkozhatunk harcba és játszhatunk le 7 történelmi ütközetet. Mint minden hadvezérnek, nekünk is a taktikai lépéseken és hadmozdulatok



megtervezésén túl a saját hadseregünk moráljával és hírszerzéssel is foglalkoznunk kell; mindezt csak az egér használatára hagyatkozva. Az SVGA grafika látványos részletességgel ábrázolja a korabeli térképek alapján megrajzolt terepet, illetve a lovasság, gyalogság és tüzérség minden mozdulatát, sőt a történelmi hűség kedvéért leforgatott csatajelenetek és fontosabb megmozdulások filmbejátszásokon is figyelemmel kísérhetők. Számos korabeli festmény és újkori reprodukció szabályos almanachhá teszi a játékot. Megjelenése június közepén várható. A stratégiai játékok megszállottjai nem panaszkodhatnak, hiszen az Earthsiege alkotóitól CYBER STORM címmel egy re-



mekbeszabott produkció kerülhet hamarosan a karmaik közé. A játékban az emberi irányítás alól kitört, fellázadt robotok ellen kell felvenni a küzdelmet. A sa-

ját mecháinkat, melyekből akár 25 féle is a rendelkezésünkre állhat, izlés szerint tápolhatjuk, felfegyverezhetjük, morális tulajdonságait módosíthatjuk, hogy minél szívósabban tudjanak a lázadó robotok ellen küzdeni. Azonban vigyáznunk kell, hiszen a túlfűtött, állig felfegyverkezett



mechák is öntudatukra ébredhetnek és akár ellenünk is fordulhatnak. Az intelligens pályagenerátornak köszönhetően soha nem fogunk ugyanazzal a helyzettel találkozni, mind az ellenfelek taktikája, mind a generált táj játékonként változik, a lejátszható missziók száma tehát gyakorlatilag végtelen. A renderelt figurák látványos mozdulatokra képesek, az akció folyamatos, pazar jelenetekben nem lesz hiány. A future-feelinget fokozandó állati szép animációs betétek, információs file-ok is tartoznak a játékhöz. A napokban debütáló játék csak Windows alá installálható.

Az I. Világháború légi ütközetek az emberiség egyik legtitisztább, legnemesebb és legnagyobb tudást igénylő harci cselekmények voltak. Az óriási tudást, tapasztala-



tot és az ellenfél maximális tiszteletét megkövetelő ütközetekben egy Manfred von Richthofen, alias Red Baron nevű férfiú tűnt ki leginkább vakmerőségével és eredményességével: egymaga több mint 80 gépet szedett le az égről. Az ő bőrébe és Fokker típusú repülőjébe bújhatunk immá-



ron másodszor a RED BARON 2 című szimulátorban. A játék a korszak egészen fantasztikus adattárával (földtani, repüléstörténelmi, történelmi adatokkal) rendelkezik, melyből minden indításkor újabb és újabb missziókat generál. Természetesen

nemcsak Fokkert vezethetünk, hanem 35 különböző, a legutolsó csapszegig korhűen leképzett gép is rendelkezésünkre áll, hogy kipróbáljuk tudásunkat. A program érdekessége a történelmi hűségen túl az ellenfelek intelligenciája: valóban taktikáznak, megpróbálkoznak a lehetetlennel is, csak hogy túljárjanak az eszünkön. A teljesítendő missziók között erős légvédelemmel támogatott stratégiai pontok: gyárak, raktárak, ellenséges repülőterek bombázása, kökemény légiharc és még egy Zeppelin légihajó útjának biztosítása is megtalálható. Az SVGA grafika persze csak Pentiumon ajánlott, de a VGA módba kapcsolva is remek grafikával találkozhatunk majd. Piacra dobása ez év novemberében várható.

A szimulátorok kedvelői idén el lesznek kényeztetve, hiszen még egy baró játék napvilágot lát a Sierra prezentálásában, meghozza a közeljövőben. A SILENT THUNDER - A10 TANK KILLER 2 a sikeres A10 Tank Killer című szimulátor folytatása, feltuningolt változata. A legendás, "elpusztíthatatlannak" titulált gépcsoda az amerikai légierő kötelékébe tartozik és azt regélik róla, hogy égő motorral, sérült szárnyal is visszatér a bázisára, annyira profi konstrukció. A játékban egy hétpérbás pilótát, Jack Haggartot személyesítjük meg, aki azt a feladatot kapja, hogy három, a világbékét veszélyeztető politikai



diktátort kifüstoljon a rejtékhelyéről: szám szerint 24 missziót kell teljesíteni a végképernyő eléréseig. A levegő-föld ütközetekre specializált, komoly fegyverzetet a hasa alatt cipelő legenda szimulálása hálás feladat: a jól kivitelezett pirotechnikai trükkök (robbanások, lövedékek becsapódása, füstfelhők) és a földközeli jelenetek



mind a látványosságot fokozhatják, ha jól vannak megcsinálva. Ezért is fordított a Dynamix oly nagy gondot ezeknek a részleteknek a kidolgozására; az erre a feladatra kifejlesztett grafikai rutin itt mutatja meg először, hogy mire képes. A helyszínek Kolumbiától, a Közép-Keleten át egészen Koreáig terjednek, ahol az alkotóknak olyan természeti jelenségek megvalósításához is volt képük, mint égő fűrotornyok, vízesések vagy kanyonokkal mélyen hömpölygő hegyi folyam. Mindez SVGA-ban, Win95 alatt, közvetlenül a CD-ről folyó hangeffektekkel. Már csak néhányat kell aludni...

SNOW JOB

Javában tart a nyár New Yorkban, izzó betondzsungel a város. A bágyasztó hőség ellenére azonban a Gonosz nem alszik, egy veszedelmes kokain kartell hálózta be a várost. Nem számolnak viszont a fiatal és szép ügyésznővel, Lara Calabrezevel, aki rendíthetetlenül veszi fel a harcot a bűnözéssel. A banda főnöke egészen magas körből kapja az utasítást: ideje, hogy egy .357-essel nyugdíjazzák az ügyésznőt.

azzal együtt, hogy csak 15 év a javasolt korhatár, az eredeti helyszínek, a formás sztriptiztáncosnők, és a tökéletesen kiválogatott statiszták mind-mind azt a benyomást keltik, mintha valóban New York

Ki akarja eltenni láb alól a csinos ügyésznőt?

A látszat ellenére nincs túl sok erotika.



Há a táncosnőt túl sokat maceráljuk, könnyen megjárhatjuk.

FESZÜLT HANGULAT VER NÉLKÜL

A már jónéhány hónapja beharangozott SnowJob tehát megérkezett végre. Két okból már eleve sokat ígért: egyrészt, mert a Studio 3DO adta ki, másrészt, mert az előzetes fotókon, no meg a játék borítóján is Tracy Scogginst (egy hazánkban talán nem annyira ismert színésznőt) láthattuk feszés tűzpiros lakkruhában egy pisztolyt szorongatva. Talán vannak, akiket most elkeseríték vele, de a játék ennek ellenére egyáltalán nem egy "olyan" játék, ugyanis nincs benne túlfűtött erotika, vagy brutális, vértől fröcsögő erőszak. Aggodalomra azonban semmi ok, mind-

alvilági figurái között járnánk.

ÚJ JÁTÉKMENET

A képeink alapján bárki azt hihetné, hogy a SnowJob is csak egy szokásos FMV játék: azaz rengeteg video és nulla játék. Erről azonban szó sincs. Igaz a főbb események filmként peregnek - s ez nem is baj - ám a játék állóképeken, s nem is akármilyen állóképeken zajlik. A helyszíneket valamilyen különleges optikával vették fel, amit aztán a gépünk alakít vissza rendes képpé, és aminek az eredménye az, hogy eredeti, digitalizált helyszíneken 3D-ben, 360 fokos szögben bármerre nézelődhetünk, vizsgálódhatunk. Sőt, a foto-CD-ket megközelítő minőségben a képek részleteire rá is zoomolhatunk.

A FELADAT

A játékban a feladatunk tulajdonképpen nem is az



Hogy megtörjük Luis hallgatását, alkalmazzunk egy kis erőszakot.

Ez a piros Sedan mindig 12.30 körül parkol itt. Ezzel szednék be a lövét?



ügyésznő, hanem annak egy régi barátjának, Jock Lamontnak az irányítása lesz. Jockot, az new yorki ex-zsarut régi partnere, Wires hívja vissza a városba, aki egy kódolt üzenetet talált az Interneten, amiből az derült ki, hogy Snowman, a helyi bandafőnök utasítást adott ki Lara meggyilkolására. A "munkát" Lara születésnapján akarják elvégezni, tehát hét napunk marad, hogy összegyűjtsük a nyomokat, bizonyítékokat, megfejtsük a kódolt üzeneteket, titkos hang-, illetve videofelvételeket készítsünk, s így végül megmentsük a kedvesünket.

Mint az az iméntiekből kiderül, nagy szerepet kap az idő, minden napra megvan a teendő, s ráadásul vannak olyan események, amelyeknél az adott nap adott órájában kell a megfelelő helyen jelen lennünk. A másik fontos dolog a pénz, ez ugyanis ha elfogy, szintén véget ér a játék. A túlzott nehéz-

ség elkerülésére azonban a játékba már eleve beépítettek egy cheat módot: az Interneten (mármost a játékban) a daily.hint címen az aznap szereplő összes tárgyhöz, személyhez rövid magyarázatot olvashatunk. S bár a pénz teremtésére a játékban is van lehetőség, az Interneten erre is van csalás.

EGY KIS FILMKRITIKA

Talán Tracy Scoggins egy kicsit furcsa a konszolidált ügyésznő szerepében, de azért meglepően jól alakítja, igaz ez el is várható tőle. A főszereplőnk már halványabb színészi teljesítményt nyújt, a Szomszédokba még elmenne, de hát egy ilyen produkcióba azért jobban válogathattak volna. A jelentéktlenebb figurák viszont - mint például hősünk informátora, Luis, a laza stílusú piti bűnöző - maxi-

A játéktérmi gép toplistájára egy kódot rejt magában.



9600

snowjob

Kiadja:
Studio 3DO

3 D O

90%

Shoot 'em up és PC. Két olyan fogalom, ami - mindezekig - szinte kizárta egymást. A ricegős scroll, a spritehibák és a komolyabb akcióknál zéróra fékeződő képernyőfrissítés nem tette lehetővé, hogy élvezhető alkotások jelenjenek meg erre a gépre is. A shoot 'em up megmaradt a konzolok privilégiumának. A konfigurációk fejlődésével és

JÓ BORNAK NEM KELL CÉGÉR

A szigorúan Windows 95 alá íródott anyag nagyon jó. Ezt előre le kell szögezni, mert sok a hitetlenkedő: van, aki a stílustól, van aki a Windows-felülettől idegenkedik. Én sem vagyok egy nagy stílusbarát, de ezegyszer kivételt kellett tennem.

Az ellenséges hajókat kilőve
bónuszfegyverekhez juthatunk.

ALL SHIPS DESTROYED
BONUS WEAPON

a Win 95 forradalmi lehetőségének megjelenésével azonban a fejlesztők előtt olyan sugárutak nyíltak meg, amik segítségével ebben a stílusban is megvetheti a lábát a PC. Ezt bizonyítja az Electronic Arts pártfogoltja, az Epic Megagames fejlesztése, a Fire Fight.

Az izometrikus, többszintű scrollal, pazar látványeffektusokkal és hanghatásokkal felvértezett játékban egy űrsiklót irányítunk, amellyel a képernyő alján folyamatosan kiürülő feladatcsoportokat kell végrehajtani és közben minden ellenséges objektumot és repülő tárgyat elpusztítani. Az előbbi jócskán bővített

mondat nem volt véletlen: végrehajtandó misszióink többlépcsősek, s elég sok zavaró tényező állja közben utunkat. A felségterületüket védő repülők még a leglazább ellenfelek közé tartoznak; a hőkövetés rakétákkal operáló légvédelmi űtegek, a fák és egyéb tereptárgyak rejtéké-



A látványos robbanások,
amikről beszéltem.
A tűz még ropog is...



A fák lombjai
alá besuhanva
sajnos nem
hűsölhetünk
zavartalanul.



A futurisztikus raktártelep
az egyik legszebb helyszín.



Ugye
milyen
szép?

FIRE FIGHT

Az első igazán élvezetes shoot' em up WIN 95 alá!

Minden egy képbe sűrítve: robbanás,
lombos fák, auragyűrű, ellenséges
objektumok és gomolygó köd.

kor komoly zűrbe kerülhetünk. Éppen ezért minden kilőtt ellenfél hűlt helyét nézzünk át (repüljünk át fölött), hátha kilazodott magából egy kis munitiót vagy más csöcebecsét. A jobb felső sarokban - opcionálisan - látható szám a pajzsunk állapotát jelzi. Ha túl sok sebet kaptunk, hangjelzés is figyelmeztet a veszélyre: jobb lesz elajra lépni.

A játék nem tartalmaz forradalmi újításokat (ha csak az auragyűrűt nem vesszük annak), de minden annyira átgondolt és megtervezett benne, hogy csak jól tudok róla mondani. A hátterek 3-4 szintes mélységig kiképezettek, a parallax scroll sima, a gomolygó robbanások mellett elhaladva szinte érezzük a perzselő hőt, a vizuális orgazmus csúcsa pedig az, amikor a fák lombja és hegyek bérce alá besiklik és el-elűnik az űrhajónk.

fire fight

Kiadja:
EOA

PC: 486/66, 8MB RAM, WIN95, VGA, CD

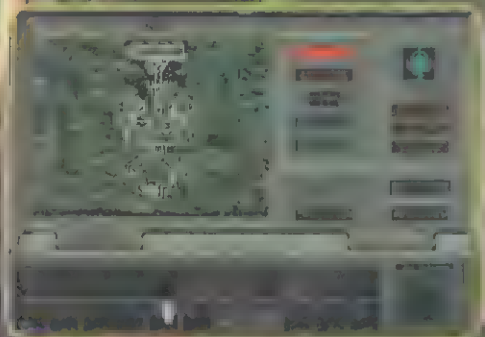
91%

CONGO

MAJMOT REJT A DZSUNGEL MÉLYE!

Az a játék számára ismerős lehet: nemrég a mozikkal kisebb sikerrel. Most előrukkolt a Viacom Media a film adaptációjával, mely ott folytatódik, ahol a film abbamaradt. Jacket személyesítjük meg, aki Travis keresgél a dzsungel Congo-ban, s az ősi romok alatt nyitja a banya gyé-

Windows alatt fut, de a Macra is fut. A játék 100%-ig be van fordítva magyar nyelvre, s az alig maradnak angol szavak a romok "dzsungel-



Satellite mapping: műholdas fénykép a helyről, ahol kalandozunk. A Map layer funkcióval térképrajzolatot helyezhetünk rá, melyet a játék során találunk. A Remap to position-nel új felvételt készíthetünk tartózkodási helyünkről, A Set homing signal-lal pedig megjelölhetjük jelenlegi helyünket, ahová ezután iránytűnkkel könnyedén visszatálálhatunk. A Select tracker-rel a megjelölt helyek között válogathatunk (ilyen az imént leírt, vagy más adó-vevő szignálja).

Image library: A kézikameránkkal készített fényképeket (max. 10 db.) analizálhatjuk, az idegen nyelvű szövegeket lefordíthatjuk a gép segítségével.

Communications: A chip az adáshoz szükséges. Ha bent van, hívhatjuk Travist a Trauicom gombbal, s segítséget kérhetünk tőle (egyszer ha ad a játék folyamán). A Repeat message-dzel az előző üzenetet hallgathatjuk ismét meg, a File Access gombbal pedig a rendelkezésünkre álló file-okba olvashatunk bele.

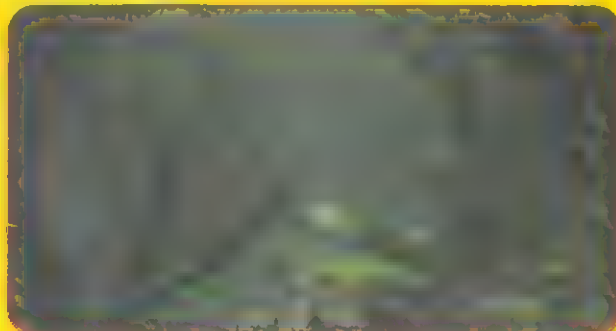
Audio sampler: A puskamikrofonunkkal történt hangfelvételeket játszhatjuk vissza.

Elég szegényes intróval kezdődik a játék: megkapjátok Travis üzenetét, majd elindultok egy repülővel Congo felé, s ejtőernyővel ugrotok le a sűrű dzsungelbe. Egyedüli cucc egy kés, mellyel keressétek meg a nem messze landolt Trauicom csomagot, s pattintsátok fel a zárját. Benne amolyan modern túlélőkészlet lapul: a fentebb részletesen ki-elemzett digitális személyi titkár, egy kézikamera, mellyel hieroglifákat, térképeket vehetünk fel tárolásra, analizálásra, lefordításra. Emellett egy remek gumicsónak is birtokotokba kerül, mellyel majd utazgathattok a folyón - melyről jó tudni, hogy délről északra folyik. A játék elején még sűrűn üzenget Travis, persze teljesen feleslegesen, csak ösztökélni akar, hogy mihamarabb szerezzétek meg a "gyémántjait". Egy közeli expedíció

hölgytagjától is kaptok üzenetet: finoman visszakiüd oda, ahonnan jöttetek, s arra kér, neho-gy megzavarjátok az expedícióját holmi önös érdekből. Kerekedjétek fel a csónakkal, s az egér segítségével navigáljatok a keleti partra. Itt egy póruljárt fickóba botlotok, akit egy apró szuronnal tettek el láb alól. A kígyóval egyelőre nem tudtok mit kezdeni - semmi gond, ha meg-

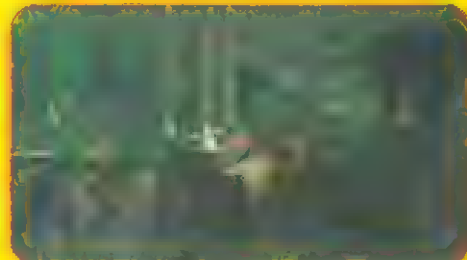
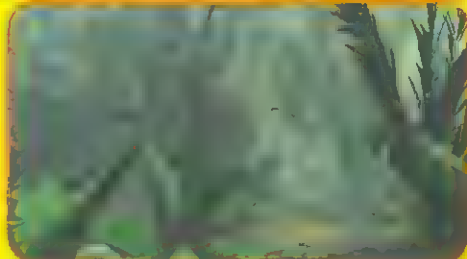
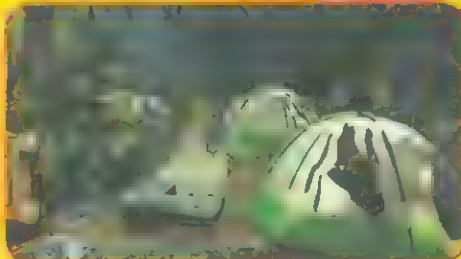
mar, mivel ha meghaltok a játék onnan folytatódik, ahol a baleset történt. Pattanjatok be gumicsónakba, s evickéljétek át a nyugati partra. Itt egy hídra leltok, ami a romokhoz vezet, s nincs még leengedve. Emellett egy hieroglifákkal televesett kővön találtok egy fűvócsövet, s a kő közepén lévő vájában némi mérget, amiben feltétlenül fürdessétek meg a nyilacskát. Tegyétek a

mérgezett nyilacskát a fűvócsőbe, majd keressétek meg ismét kígyó bácsit, aki egy jól irányzott fűvástól jobb létre szenderül, s szabad az út tova. S mit rejt a dzsungel mélye: egy kő majomfejet, mely remek szolgálatot tesz a híd leengedésében. Menjétek vissza, s helyezétek a fejet a híd melletti kőlapra: láss csodát, a szerkezet beindul, és a híd leereszkedik.



Hogy az izgalmak fokozódjanak, amint átérték, a híd szépen leomlik - így nincs visszaút - s egy segélykérő üzenetet is kaptok a expedícióvezető hölgytől, akit valakik megtámadtak a bányában, s most a teljes kétségbeesés határán a halál torkából kuldi felétek talán utolsó üzenetét a hölgy. Azért ennek illik majd utánajárni.

A híd túloldalán balra fordulva egy kögolyóra akadtok - ilyenből még ötöt kell összeszedni. Keressétek meg az expedíció táborhelyét, s vegyétek magatokhoz a sátorvasat, s a bögrét a bokor alól. A táskáról készíthettek egy képet analízálás végett, s kiderül róla: kódkártyával nyílik. Egyelőre ilyen nincs, úgyhogy bolyongjatok egy kicsit a romok között: található két hasonló kis terem, melyek közepén egy-egy kötárca lelhető, melybe a bögrét betéve és elforgatva egy szinttel lejjebb lehet jutni. Mielőtt lemennétek, nézzetek körül a termekben: egyikben egy kis rádió adót találtok, a másikban egy kódkártyát. Az egyik alsó szinten pedig ráakadtok a második kögolyóra. A romok között található egyébként egy kőbe vésett térkép - érdemes lefotózni, analízálni, s felrakni a map layerrel, hogy tudjátok merre van a hat kögolyó - ugyanis mind a hatot be kell gyűjteni, hogy lejuthassatok a bányába. Evvel a karcolt térképpel szemben leledzik egy kötél - csak arrébb kell lökni a rágurult kődarabot. A sátorvasat kösésétek rá, majd vessétek be magatokat a dzsungel mélyébe. A sátrak és a romok között, a folyó partján egy köfej pihen, ami pechetekre a vízbe kot ki, amikor megpróbáljátok elvenni. A tendő csak megkeresni a folyó másik felét, s kihalászni a fejet. A dzsungel keleti részén keressétek meg a mérges gázokat pőfőgő valamit, s helyezétek rá a csónakot, majd kutassátok fel



a forró lávadarabkát, s görbítsétek meg rajta a sátorvasat. Nézzetek át a dzsungel nyugati felébe, s a ragacsos fa nedvével kenjétek be a adót. Mivel már nálatok van a kódkártya, kinyithatjátok a bőröndöt: benne egy sugárzás-detektorra, egy puska-mikrofonra, egy jelzőkészülékre és egy IC-re leltek, melyre komoly szükség is van, hisz a régi mostanába mehetett tönkre. Cseréljétek ki az IC-t, s hívjátok fel Tarvist, hogy segítsen kinyitni az audiózáras rekeszt a bőröndnek. Elmondja a kódot, s a benne rejlő két gépfegyvertár máris a tiétek. Most mondjuk nézzetek el abba a terembe, ahová a bogre forgatásával jutottatok le, és nem volt semmi benne: a fal mélyedésbe helyezétek a folyóból kihalászott fejet, forduljátok meg gyorsan, s vegyétek magatokhoz a a harmadik golyót.

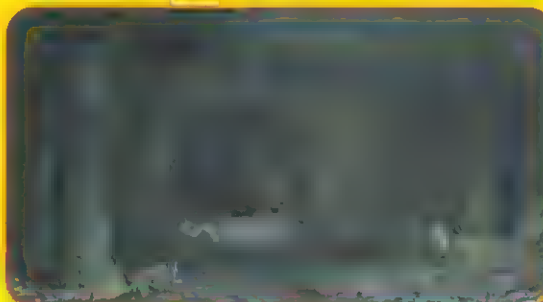
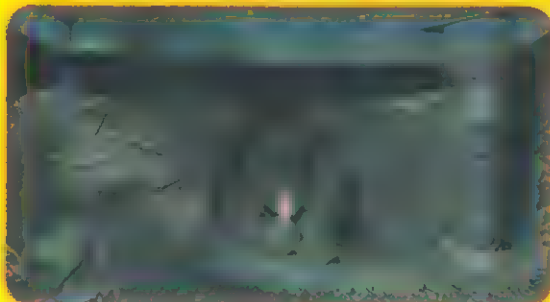
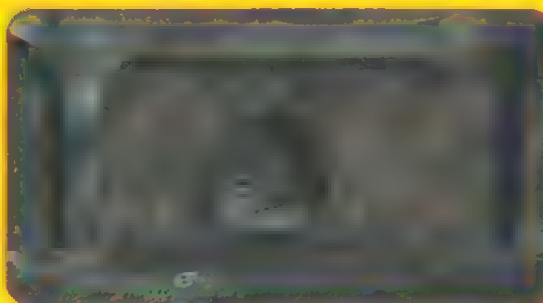
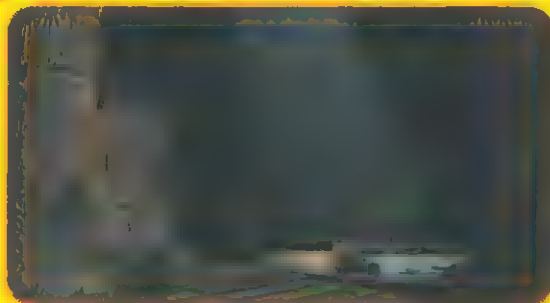


Keressétek meg a bánya bejáratát, s a puska-mikrofon segítségével vegyétek fel a lihegő vadmajom hangját, s keressétek fel felvételekkel a dzsungel keleti részén útban álló majmot: játsszátok le neki a felvett hangot, mire megijed, s eliszkol. Innen már csak né-

hány lépés a negyedik kögolyó. Az ötödik nincs a helyén, de ha felkeresitek Amy-t, aki egy betanított majom, s kezére szerelt fordítókészülékével kommunikálni is képes, ráleltek a golyóra. A probléma csak az, hogy Amy játszogatót vele, s nem adja oda. Dobjátok rá a rag-

csos adót, s a radaron követni tudjátok a mozgását. Kergessétek a nyugati részbe úgy, hogy a hármas kereszteződésnél legyen, majd szemből fussatok felé, s így zsákutcába fut. Itt némi győzködés árán nektek adja a golyót. A hatodik golyó helyét állapítsátok meg ti a

térképről. Adaléknak csak annyi, hogy megszerzéséhez a kampós kotelet kell használni, s mászni egy nagyot. Valamikor ilyentájt rátokcsorog az expedícióvezető, s elújságolja, hogy sikerült neki és néhány emberének beszorulnia egy föld alatti vereben. Szép kilátások!

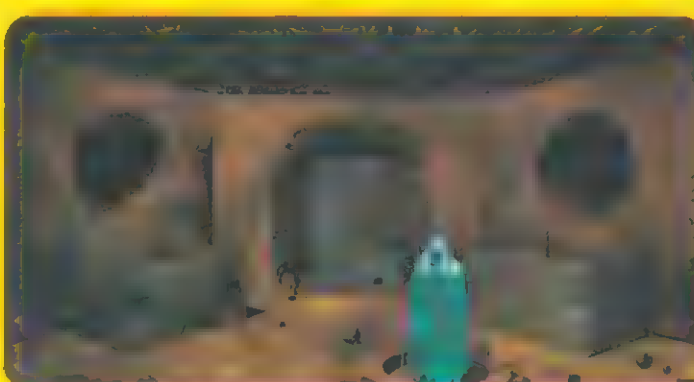
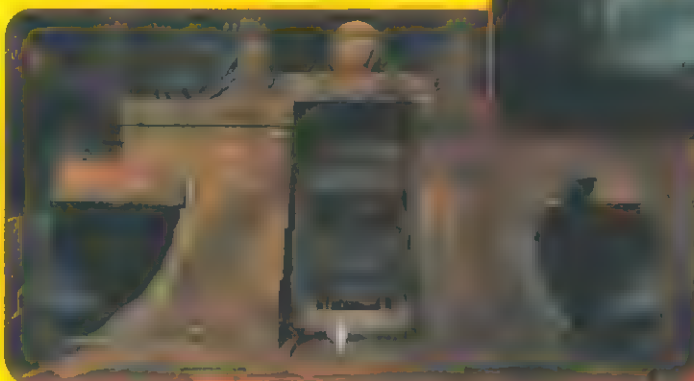
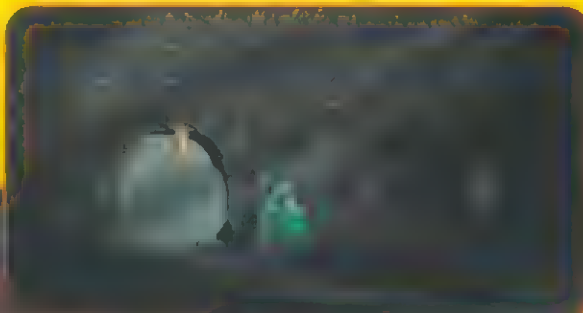
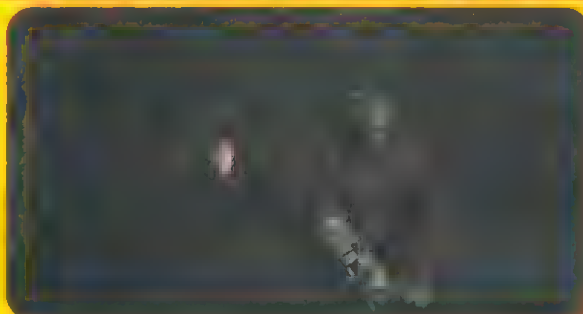


Innen csak egy lépés a bánya: a tölténytárat szereljétek a két megfelelő gépfegyverre, s a tár felszerelése után azonnal kattintsatok a jelzőkészülékkel a gépfegyverre, hogy ne benneteket lőjjön szitává. Ezután menjétek a bánya ajtajához, s kezdjétek betenni a golyókat: középső sor bal, jobb, felső sor bal, jobb, alsó sor jobb, bal (a helyes sorrendet a jobb és bal oldalon lévő oszlopokról lehet leolvasni a sugázmérő segítségével).

A bányában egy kis labirintusjáték következik: irány balra, majd a sugárzás mérővel nézjétek meg, mely járatok felett van három csillag, s azokon menjétek tovább. A csontokkal teli teremben használjátok a puskamikrofont, hogy megtudjátok merre nem liheg gorilla.

Lássuk mire letek az utolsó felvonás helyszínén: mehetek jobbra vagy balra, lemászhattok két csővön, vagy előre indulhattok. A bal cső érdekessége, hogy a különféle "váltókkal" többfelé is vezet. Menjétek először előre, s a rács mögött vegyétek magatokhoz Amy hátizsákját. A következő teremben a kristályt megérintve kinyílik egy kis kőszekrény, s a bánya alaprajzát találjátok benne - készítsétek róla képet, s analizáljátok. A másik kristályt megnyomva elfordul a fal, s egy kijárat jelenik meg előttetek. Lépjétek be, s ussége meg a göngyöt, aminek vegyétek is fel a hangját. A morgó gorilla elől fussatok a másik terembe, s amikor már majdnem belép, érintsége meg a kristályt, mire a elforduló fal bezúzza öklét, csak a keze marad meg nektek - természetesen tegyétek el. Menjétek vissza a kezéhez, s induljatok el balra. Az itt lévő kristályt a majomkézzel érintsége meg, s a mögötte lévő rajzot fotózzátok le. Állítsátok a kart balra, és menjétek tovább, s a három tekerőt addig forgassátok, amíg a híd le nem ereszkedik. Bent állítsátok a kart balra, majd menjétek ki a csőhöz, s guruljatok le rajta (irányítás az egérrel, lehetőleg ne a lábában kossetek ki). Lent vegyétek magatokhoz a combcsontot, majd állítsátok át az előbb átállított két kart az ellenkező állásba, s guruljatok le: lent tegyétek a "váltóba" a combcsontot, állítsátok át, majd a hídnál lévő váltót jobbra, s a másik váltót balra. Ha minden jól megy, az expedíciótól nem messze köttök ki, egy lézerfegyver és egy detonátor társaságában. A fegy-

vert vegyétek magatokhoz, s a detonátort hozzátok működésbe. Az eredmény: a többiek megmenekülnek, ti pedig egy ismerős terembe gurultok, s veletek gurul egy fura korong is. Na, innen csak néhány lépés a vég - ajánlom figyelmetekbe a jobbra lévő csövet és folyosót, melyeken át egy rácsokkal elzárt gorillára akadtok, aki nagyon ideges Amy hangjára - mellest Amy-t is itt találjátok. Valahogy osonjatok be a vadmajomhoz... Aztán meg ott van az a gumicsónak, ami Amy hátizsákja mögött van, s éppen nem éritek el... Némeg a víz, sok-sok láva, és a gyémántok! Sok szerencsét hozzá!



Kiadja:
Viacom

486DX66
8MB RAM
SVGA
2X CD ROM
SB

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

A játékműködés valószínűleg nem lesz problémás.

83%

A francia játékgyártás mára már világszerte kivirta magát az elismerést. Hogy ez minek köszönhető? Minden bizonnyal annak, hogy mindig minőségi, jól megtervezett játékokkal állnak elő, s ez az Adeline-ra különösképp igaz. Frederic Raynal 1993-ban hagyta ott az Infogrames-t és alakította meg ezt a kis céget, s első művével, a Little Big Adventure-rei rögtön meg is alapozták (igaz inkább csak Európában) a karrierjüket. Raynal mindig valami újat akart létrehozni, s ez nem nagyon illett az Infogrames kényelmébe, Alone in the Dark kiőnkégyártó üzletpolitikájába, ezért döntött a



"Gyere maci, nem fog fájni!"

kamera mozog, követi a hősnöket. A munka elindult, bár az alkotók sokszor voltak azon a véleményen, hogy lehetetlen megcsinálni. Erődetileg a játékot '95 karácsonyig szánták, de az idő hamar egy kicsit eltelik. Így azonban, hogy már látnak az elkészülő anyagok, elmerülnek: nem érte a társadalmat. Egyekre a PC-k sajnos még nem képesek teljesíten 3D-s grafikát valóban látni, így az alkotók 3D StudioVR illetve Softimage-dzel SGI gépeken - rendszerelt, tehát előre le-

tanulmányozták, s mindent egy hatalmas szuper komputer segítségével végzik. A bajok ettől kezdődnek: amikor a komputer adott állományát egy veszélyes vírus fertőzi meg, ami a központban egy jákara rabbanást okoz. Hősnők - szoros csatlóságra - pont ekkor nem szolgálhatnak, a problémát orvoslása tehát rá hárul. Nem sejtheti még mi vár rá: a vírus tőz lázra kezd kényszeríteni, ezeken kell magát óv-



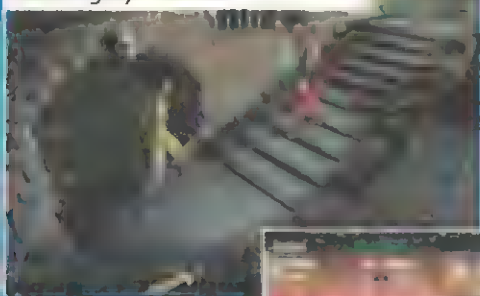
Szerzetesek, katondok...
Hát senki sem hagy nekünk nyugtot?

védekeznie, hogy végül a komputer magja-
hoz előzve, letáncosítja az egész-



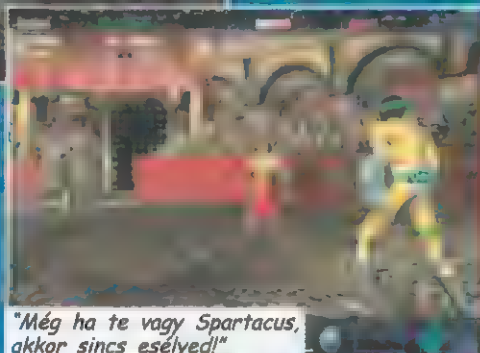
használatba. Fegyvereket azonban nem csak az ellenfelektől, hanem belföldben és hasonló helyeken keresgélve is talál-

"Sajnálom, de én erre a gladiátor
cuccra igényt tartok!"



új cég alapítása mellett. Az Adeline filozófiája ha valami olyat akart alkotni, amiről már tudod, hogy hogyan kell, inkább ne is foglalkoz-

A Time Commando tulajdonképpen a Little Big Adventure második része, előtte csak egy kisebb akciójátéknak indult, ám úgy tűnik, Adeline-ék nem képesek kis játékokat alkotni. Az alapötlet egy akciójáték volt, amit ugyanúgy, mint az Alone in the Dark-t, különféle kameranézetekből játszhatjuk, csak azzal az "apró" különbséggel, hogy a



"Még ha te vagy Spartacus,
akkor sincs esélyed!"

gyártott játékokat, készítették ezeket egy nagyon minőségi, csodálatos egy-két tizedes helyiséget találhatunk meg. A szereplők azonban real time-os poligonos megoldással készültek, ráadásul a mai elvárásoknak megfelelően, texture borításokat kaptak, az érzékelés tehát fantasztikus.



A játék története valójában is olyan távoli jövőbe indul, amikor a mikroszkopikus méretű, bessenek már a lények, s a fény sebesség hálóját szorítja, s ezért a teljes mértékű növekedés érdekében a teljesítmény magától az idő próbálják megváltoztatni. A komputer legutolsó magját még mindig a jövőbe helyezték el, ahol az idő tízszer gyorsabban telik.

Hősnök, Stan, komputer karbantartóként dolgozik az életét, csupán egy hobbija van: a body building. Stan a Hadvértelmi Központban dolgozik, ahol a legutolsó korok legnagyobb harcosait

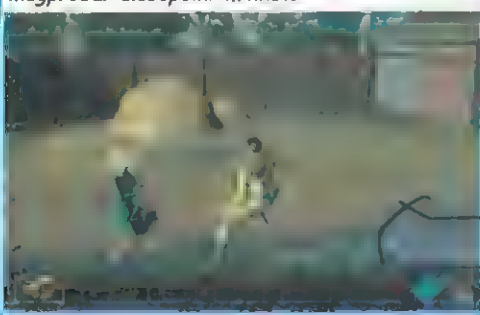


TIME ROBBANÁS VAGY EGY

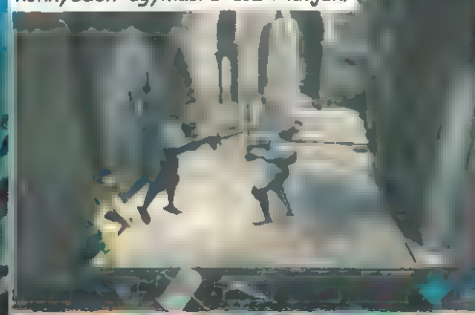
"Kőfaragó barátom, több megrendelést
nem fogsz befejezni."



Ez a japán hölgyike a szó szoros értelmében
megpróbál elcsepelni minket.



A párbajteremben a lovagokat
könnyedén egymásra uszíthatjuk.





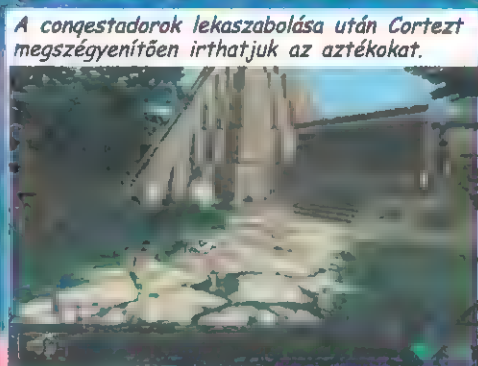
hatunk. (Ezeket a helyeket egyébként a gép segítségével egy kis szignált is játszik, hogy ott keresőéljünk.) A fegyve-

reken. kívül találhatunk
a vírus elleni szert is. E
utóbbit a pulzáló képkónál
tűnjük használni, ez tulaj-
donképpen az időlimit kitö-
lésének felel meg. A képek
tök is egyben, magyarul
ezeken a helyeken - csak
ugy mint a pályák végénél -
a gép automatikusan állást
ment, tehát mindenképp
érdemes őket felkutatni
a haditechnika parancs

... az országgal egyetemben az

lyan például már a római
katonák, akik a hadiforgató tudomá-
nyunkra is szükségünk
lesz. Később, a vadnyugati
zénában vagy a jövő lézer-
csatáiban pedig nem árt,
ha a hadtudományunk
hadilábon.

A játék hangulata döbbenetesen jó. A események háttérrel gyakran maguk is

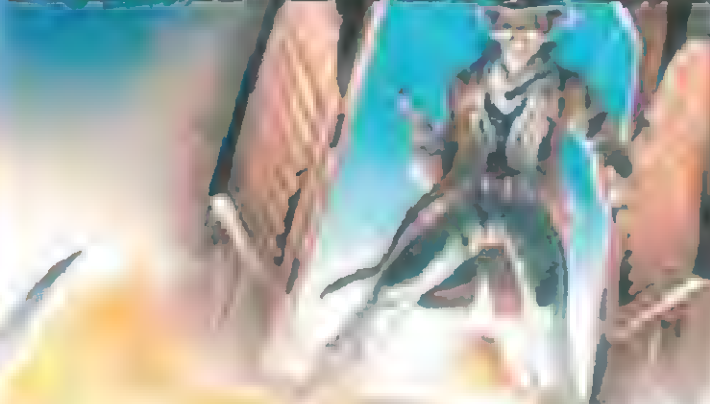


...és minden esetben meg az állásukat
ellenfeleink lövedékei nélkül
...a tájuk telefonjának a tájuk

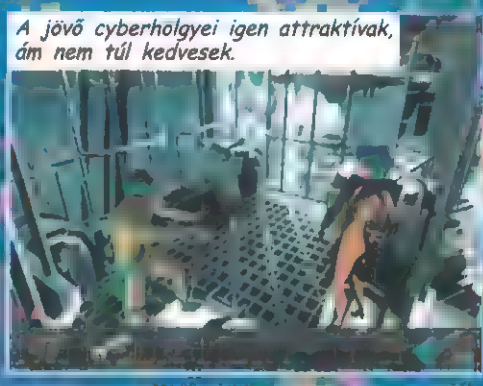


COMMANDO

A HADTÖRTÉNETI KÖZPONTBAN, KOMPUTERSZERELŐ IDŐUTAZÁSA



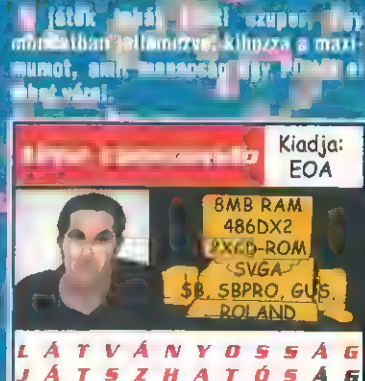
felébe talált hangot,
fekték párosulnak, egy-
egy öklük apas hangos-
puffan, a vadállatok ordi-
tanak, a halak szobert
katonák nagyokat nyög-
nek, a madarak szor-
sítottan, a vízben szor-
tan. Erőli jut eszembe,
a terekben napszög és a víz-
szög, a lüvelőzések, a társaknak
egy van az a kellemetlen
hajdonsága, hogy ki-
vételük egyenlő.



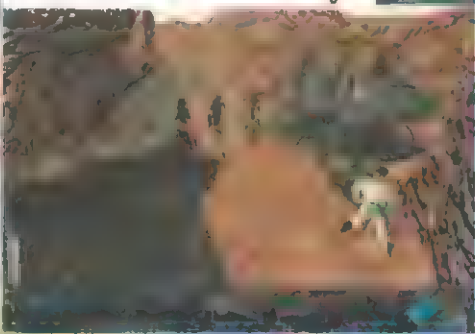
"Gyere te pribék, kardélre hánylak!"



Az országban a lakosság feleinként egyenlőség vonatkozásban mintánk. Az irányítás a központi hatalom feladatát köteles. Alig néhány gondolatot kell észrevenni: a keresés és a központi hatalmú feladat, nemcsak az irányítást. Harmadik feladatnak az egy védekezés van. Főleg a kormányzat persze mindezt megteszi, ellenben van feltét. Az ellenséges erőketől elől csapni meg-



Nocsak! Colorado Slim és bandája?



S Z A V A T O S S A G
Z E N E R O N A

mozgo kamerakkal.

94%

XTreme

RACING

SUPER MARIO KART - IMMÁR AMIGÁN IS!

Amikor megérkezett a játék, alig vártam, hogy kipróbálhassam. Az előzetesek szerint valami eszméletlenül gyors és izgalmas lesz. Az első futamok után...

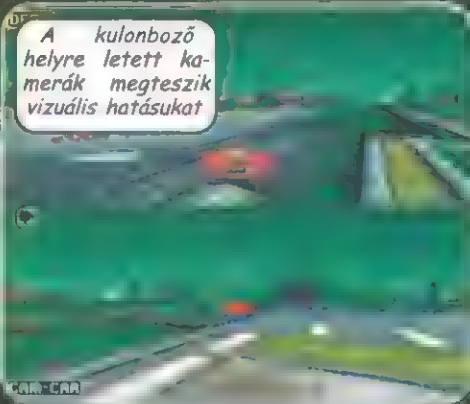
de támogatja a null-modemes, illetve a modemes játékokat is. 8 különböző kocsi száguldozhatunk a pályákon. Az ellenfelek intelligensek és ezáltal nehezebbé vá-

A játék 3 különböző típusú pályán játszható. Lehetőség van Kupát vagy Bajnokságot játszani. A képernyőbeállításaink automatikusan el-

kaló emberekkel lehet találkozni, hanem fegyvereket is lehet szerezni. Most azt kérdezik, hogy minek. Azért, mert így igazságosabb lesz a játék. Ha valaki nem elég ügyessel bírhat el, hogyha mondjuk szétlövőd egy téged pont megelőző csávó fejét. A lemaradók azok sem kártyák, sokszor el lehet csak arra kell vigyázni, hogy rá nem menjünk. Ezen kívül találhatók még különféle tereptárgyak is, ha netán kereszteződésbe kerülünk, akkor lehet egy csúszós, bajnokságban is meg lehet nyerni, illetve lehet bevezetést kapunk, amivel tudhatjuk a kerekeinket, motorunkat, felvevőket. Mivel végigjátszottuk az egyik pályát, akár vissza is nézhetjük az egész futamot. Ezen kívül persze persze lehet még játszani az egész játékot, és a kocsinkat is lehet módosítani.



Az osztott képernyőn akár három játékos is összemérheti tudását.



A különböző helyre letett kamerák megteszik vizuális hatásukat

Ezen kívül lehetőség van extra kamerák elhelyezésére a pályán. A kamera-kal barhova rakhatjuk, akár egy másik autóra, a kocsinkatulján vagy pe-



Aknára futni nem a legkelleme-sebb dolog. De a legszebb öröm a kár-öröm.



Magányos rendőrautó száguldása a kietlen meszs-szeség felé...

Nagy pozitívuma a játéknak, hogy HD installa-ción lehet játszani. A játékosok nem kell a lemezről letölteni a játékot, hanem csak annyit, hogy hozzá-adják a játékot a lemezhez. De ha le akarják tölteni, akkor is lehet. A játék az irányítás. Nem sokkal a játék megjelentése után új pályákat és Tourna-menteket is adott ki hozzá, és várhatóan a napokban megjelenik a pályaszerkesztő is. Akkor viszont mindenki kedve szerint készíthet új pályákat, s így a stí-lyus szerelmesei nem fogják unatkozni.

Kiadja: BLACK M.
A1200, A2000, HD INSTALL

88%

A helyszínek változatosságát jól példázza a képsorozat



a/ 1986 és 1987 b/ 1986 1987 és 1988 c/ 1986 és 1988

TROLL KÉPREGÉNYTÁR

1067 Budapest, Teréz krt. 13
A Papia City üzletházban,
50 méterre az Oktogontól
Telefon: 322-6026
Csomagküldő szolgálat

MELYIK STÍLUST CSÍPED?
MINDEGYIKEN OTTHON VAGYUNK!
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,
MANGA, BRUTAL, SCI-FI...

**AZ ANIME
LEGJAVAI
LEBONTÁS ÉS
LEFOLYÁS
VIDEOK**

**漫
MANGA
VIDEO
画**

TRANS-AM
elektronika
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

HANGKARTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound

Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY



- * PANASONIC
- * TOSHIBA
- * NEC
- * PIONEER
- * MITSUMI
- * SANYO

Videódigitalizáló - és MPEG
lejátszó kártyák, CD írók,
MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

CD ÍRAS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

HANGFALAK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Creative 4x és 8x CD írók	7.200,-
Sound Blaster IDE CD	5.200,-
2x 7 W aktív Hangfal + kábel	2.800,-
2x 60 W aktív Hangfal + kábel	6.800,-
Gravis Soundblast OSM 16 MB, IDE és USB	10.400,-
28.800-as Fax modem (MR160) + kábel + szoftver	23.600,-
EPSON 2x és 4x SCSI CD író + szoftver	
- 10 alufólia CD írók	1.250.000,-
Pentium 100-as CPU	17.200,-
4 MB/16 MB RAM modul	5.200,-

Ha kíváncsi teljes ártusztankra, hívja a FaxBankot! Tel: 180 8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban
Komplett gépek teljes körű összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 óras teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árajegyzékünket!!!

Ready
COMPUTERS

Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

Minden nap más-más két termékből

A K C I Ó !
Folyamatosan a legjobb áron!

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ

DX4-133	99.990 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR MONITOR, 840 MB HDD	
S3 TRIO 64 PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony	
PENTIUM 100 MHz	134.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 15" LR MONITOR, 1,3 GB HDD	
S3 TRIO 64 PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony	

4/36 RAM	4.992 Ft	8/36 RAM	9.992 Ft
DX4/133 CPU	6.600 Ft	16/36 RAM	18.480 Ft
P100 CPU	19.900 Ft	14.4 FAX	8.500 Ft
6xCD ROM	9.900 Ft	28.8 FAX	18.696 Ft
2GB SCSI	58.296 Ft	850 HDD	22.500 Ft
S3 32 VGA	4.512 Ft	S3 64 VGA	5.280 Ft

Áraink nettó árak.

Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk.

AZ **ANIME** SAJÁT
JÁTÉKPROJEKTJEIHEZ KERES
PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL
RENDELKEZŐ

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST
GYAKORLOTT ANIMÁTOROT ÉS
PROFI PROGRAMOZÓT.**

A REFERENCIAMUNKÁKAT
AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!

Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!
Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban.
Jó választásokat szomok bizonyítjuk!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

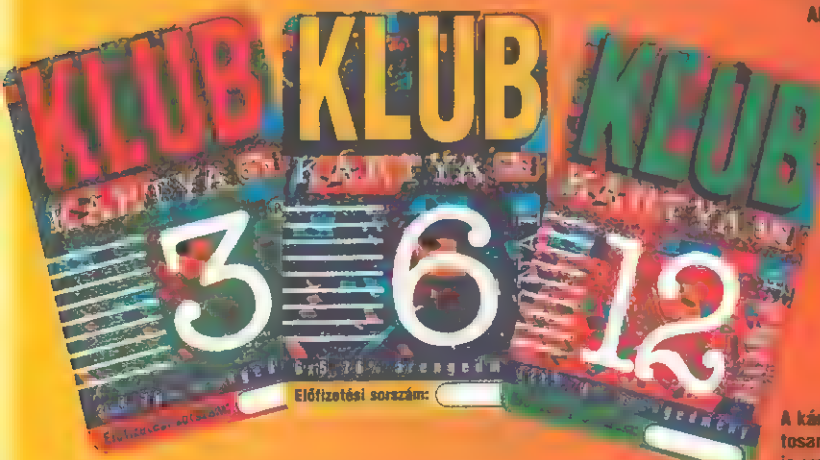
- 1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
- 1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
- 1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **KLUB**, amely birtokában
negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén

3, 6, illetve 12 alkalommal

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biz-
tosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utolag
is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgálatról rendel-
mélleked a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amugy
is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.



World Rally Fever

Jó vásárt csinált az Ocean, amikor "vérszerződést" kötött a Team 17-nel, hiszen a banda kifogyhatatlan ötletgyárai immár a második bombájukat robbantják az idei PC-s fronton. A World Rally Fever annak ellenére lehet az idei év legnagyobb versenyautós slágerjátéka, hogy nincsenek benne a valóságot is meghazudtoló, Silicon Graphics járgánycsodák, FMV betétek és a felhőkarcolók felett elhúzó repülőgépek - egyszerűen csak szórakoztató időtöltést biztosít.

A manga továbbra is hódít, a ferde szemű izmos suhancok és bogyós kiscsajok ebben a játékban is főszerepet kapnak. A 8 féle karakter mindegyike más és más tulajdonságokkal bír, egyiknek a gyorsasága, másinak a technikája kiemelkedő; ezen eltérések leginkább a hosszú egyenesekben avagy a girbe-gurba hegyi szerpentinen mutatkoznak meg. Sőt, ezek a technikai különbségek az ellenfelek mozgásán is megfigyelhetők, akik mindazonáltal nagyon fífikásak és mindent kihasználnak, hogy kiszorítsanak bennünket a pályáról, vagy más módon kiűssenek a versengésből. Az éppen előzőt versenyző nem rest nekilőgni bennünket az útszéli kilométerkönek, vagy a kerekeink elé dobni egy robbanó szeretetcsomagot. Mivel a legjobb védekezés a támadás, ezért tegyünk mi is hasonlóképpen. A fairplay-t egy időre töröljük a memóriánkból.

A 16 pálya tíz ország területén helyezkedik el és változatosságára egy zokszavunk sem lehet. Az angliai

vidék szűk és kanyargós országútjaitól, a new yorki betonzsungel forgatagán át egészen a téli hegyvidéki szakaszokig mindenféle terep megtalálható a repertoárban. Minden szakaszban megvannak a terepből adódó nehézségei, amelyek falakkal, kidőlt farönkökkel vagy kötőmelekkkel, mint nehezítő tényezőkkel vannak megbolondítva. Ez utóbbi akadályok leküzdésére már a kormányzás sem elegendő, a jól időzített ugratás a megoldás. S ha már az akadályoknál tartunk: ne lepődjünk meg, ha ez egyik kanyarban hirtelen egy birkacsordába botlunk...

Joggal kételkedhettek, hogy mindez élvezhető akár egy DX66-os gépen, pedig isten bizony az! A rutin olyan intelligens, hogy e közepes konfiguráción is pergő játékot produkál (33 képkocka/másodperc), míg ez

az érték egy Pentiumon elérheti akár a 60-as átomhatárt. Az SVGA felbontást ugyan nem támogatja, de szerintem egyelőre alig néhány játék tudja ezt a grafikai módot úgy kihasználni, hogy az élvezhető játékot eredményezzen. S ehhez a cuki játékhoz egyébként sem illenek a tüéles kontúrok. Annál inkább passzol hozzá a könnyed soundtrack és a betárolás hangeffektek, amik a játékot kísérik.

w.r.fever Kijárat: US Gold

PC: 486, 4MB RAM, VGA, 2XCD, SB

88%

VADNAK SZÜLETTEM!

A cseresznyefák árnyékában nagy a tumultus.

Na erről beszéltem: a birkacsorda...

Csak azt nem tudom, hogy mitől sárosak a kerekeim...

Az olasz tengerparton találkozik egymással a régmúlt és a jelen.

TIME
01:42:27

Ha jól tévedek, ez a Nevada Sivatag.

LAP
2/2

CREDITS 72

WIPEOUT

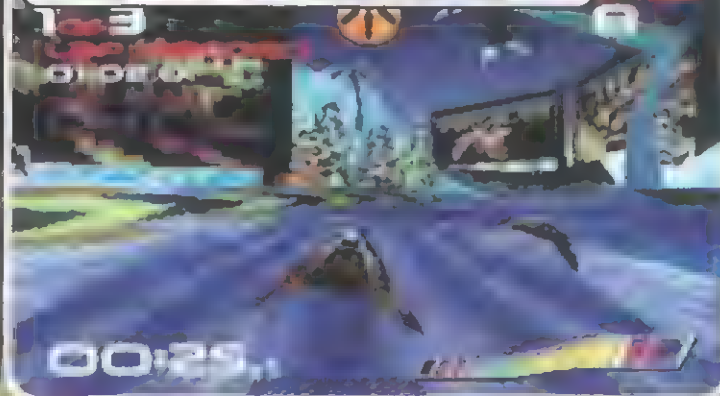
Bizonyára mindegyik játékosnak ké-
jén vigyort és a Sega Saturnra
felröppent hirtelen a Sega Saturn
és a Sega Saturn. A Sega Saturn
ugyanis gyakran a Sega Saturn
összes PlayStation és Sega Saturn
fog jelelni Saturnra. A Sega Saturn
Rally igen várakozással fogadja
laka a Sony gépére. A Sega Saturn
eredménye már meg is látta a
Wipeout Saturn változatát. A Sega Saturn
hamarosan követi a PlayStation
Destruction Derby. A Sega Saturn
ahol egy gyilkos Wipeout.

amiknek a jogait a Sony visszatartotta - ki
lett cserélve. A Saturn verzió végül is érde-
mleg csak egy dologban maradt el a
PlayStation-é változattól: sajnós az előző
hisztériájával ellentétben az új játék

Azért legalább egy hetedik helyezést el kéne érni.



A hirdetőtáblák feliratait természetesen lecserélték



wipeout Kiadja: Psygnosis
SEGA SATURN

91%

A játék alatt egyenesen tombol a fergeteges techno zene. Az három szám

GOLDEN AXE THE DUEL

A Golden Axe: Duel egy újabb játék a Golden
Axe: Duel egy újabb játék a Golden
Axe: Duel egy újabb játék a Golden
Axe: Duel egy újabb játék a Golden

Nocsak! Greennek is piros a vére?



"Most kettéhasítalak!"



golden axe Kiadja: Sega
SEGA SATURN

76%

A játék elsődleges célja a teljes Amerikai kontinens meghódítása és vetélytársaink megsemmisítése. Ez persze általában nem sikerül a megadott időn belül, s ilyen esetben a gép az összegyűjtött pontok alapján hirdet győztest. Pontokat szinte minden tettünkkel gyűjtögethetünk. Bónusz jár minden földrajzi felfedezésért (a kontinens leghosszabb folyója például 200 pontot ér), csatákban elért sikerért, a függetlenség kivívásáért és még az egyes körök gyors befejezéséért is.

A történet kezdetén egyetlen hajóval érkezünk az Új Világba, ahol az ismeretlen vidék hatalmas feketeséggént vesz körül. A hajón néhány felfedező, katonák és egy csapat telepes utazik (előfordul, hogy őket egy későbbi hajón küldik utánunk), s egyetlen vágyuk, hogy virágzó kolóniát alapítsanak az ismeretlen földjén. Keressünk egy kellemes partvidéket, tegyük partra az utasokat és fedezzük fel velük a környéket.

IRÁNYÍTÁS

Egy figura mozgatásához válasszuk ki őt, majd a tűzgombot nyomva tartva jelöljük ki az úticélt. Ha egy körben nem jut el odáig, a következő körben újra meg kell adnunk az irányt. Terepen mozgáshoz igazából csak a felfedezők értenek, ők viszonylag gyorsan haladnak min-

den körülmények között. A többi embert nagyobb távolságra érdemes inkább hajón fuvarozni, mint sétáltatni. Ha a nagy térképen elveszne valamelyik emberünk, a Next gombbal mindig a következő, még lépni tudó egységre ugorhatunk. Katonáink mindig kapitányuk irányítása alatt utaznak, s automatikusan követik őt mindenhol. Ha egy egységen kettőt kattintunk, egy ablak jelenik meg. Ebben a Persistent gombot bekapcsolva, emberkénk a következő körben is emlékezni fog legutóbbi parancsunkra. Ezen túl itt nézhetjük meg az egység minden adatát és itt adhatunk ki minden rá jellemző parancsot is.

távolabbi vidékekre, erdőkre a fa, és végül hegyekre, az építkezéshez szükséges fém és arany kitermeléséhez. Ha még keresgélés közben kiválasztunk egy szimpatikus helyet és lenyomjuk a Z betűt, az ott létező település vonzáskörzete kivilágosodik.

A faluról információkat a központon való dupla kattintással kapunk. Itt felül olvashatjuk, mennyi arany, fém, fa, áru és gabona van raktáron, s a következő körben várhatóan hogyan fog ez változni. Új épületet a Build Building gombbal építhetünk. Itt a listában valamelyik épület gombjára rámutatva a felső sorban

káról szintén a két kattintásra megjelenő ablakból tudunk meg mindent.

A Population Detail gombbal a lakosságról kapunk adatokat. Itt a legfontosabb a szabad és lekötött munkások száma, valamint a rendelkezésünkre álló gabona. Ha a szabad munkaerő negatív, nincs elég ember a faluban a feladatok ellátására. Ekkor sorra állnak le a munkák, először a bányászat és kereskedelem. Ha sok szabad munkás van, újabb ipari épületeket kell létrehozni. A Commodity Detail-ben a falu által egy körben termelt és elhasznált nyersanyagok listáját kapjuk.

ÉPÍTKEZÉS

Minden építménynek négy szintje van. A házak első szinten készülnek el, de menet közben némi további nyersanyagért cserébe továbbfejleszt-

hetjük, ha több nagyobb tehetjük őket. Első lépésként mindig a telep központját kell fejleszteni, ami a jobb működésen túl a falu méreteit is megnöveli.

Ha valamit rossz helyre tettünk, a Demolish gombbal rombolhatjuk le. Ilyenkor a nyersanyagoknak csak egy kis részét kapjuk vissza.

A házak legfontosabb feladata, hogy a falu lakóinak otthont ad-

me g - nézhetjük, milyen nyersanyagok kellenek hozzá, s ezek közül mi hiányzik. A kiválasztott épületet a térkép világos részén, egy sík területen kell elhelyeznünk, s a

Ha telep csapatunkkal egy kedvező helyet találtunk, építsük fel a telep központját. A települést igazából olyan környékre érdemes tenni, ahol a közelben minden megtalálható. Szükségünk lesz egy sík mezőre lehetőleg folyóval, ahol az élelmet termeljük meg, óceánra, melyen keresztül kereskedhetünk az anyországgal, s elhajózhatunk még

Az a vödörket cipelő néni alapítja meg első városunkat.



A hollandok elleni csata sajnos sok veszteséggel fog járni.



ház a következő körben kezd működni. A hely keresése közben, felül egy százalékos szám mutatja, mennyire fog jól működni az építmény azon a helyen. Később, ha valamilyen tevékenységre specializálódik a falu (azaz ilyen épületből van a legtöbb), ezek termelése tovább javul. Egy kész épületről, az ott folyó mun-

jon (néhány ember lakhat a farmokon és a falu központjában is). Ha nincs elég szállás, az emberek elhagyják a falut, míg ha van szabad hely, gyarapodnak és külső bevándorlók is érkezhetnek. Ezen túl a házakban toborozhatunk új telepeseket, akik további terjeszkedésünket biztosítják (Recruit Settlers).

A farmok az emberek számára szükséges élelmet adják. A normálisnál nagyobb hely kell nekik és jó, ha van a közelben víz. 1 adag gabona 100 embernek elég egy körre, s ha kevés a kaja, az emberek elhagyják a falut.

Dokkot minden víz mellett építhetünk. Elsődleges feladata a kereskedelem bonyolítása. Ha olyan folyón épült, amelynek nincs kapcsolata az óceánnal, rajta keresztül az anyaországba nem tudunk szállítani. Tengerparti dokkokban ezen túl hajókat is építhetünk.

Fűrésztelepet (Mill) erdőben, vagy a még jobb termelés érdekében dzsungelben, míg a bányákat fennsíkban, hegy és folyó közelében kell elhelyeznünk. Aranyat nagy valószínűséggel csak hősipkás hegyek lábánál találunk. Ércet minden bánya termel, akár milyen rossz helyre is tettük, aranyat viszont csak ott lelünk, ahol felül a százalékos szám 100-nál nagyobb.

A kereskedőházak (Commerce) nyersanyagokból árucikkeket állít elő. Minden fajta nyersanyagból egynek rendelkezésre kell állni a kör végén, hogy a munka menjen. Amíg ilyen épületünk nincs, árut csak az anyaországgal való kereskedelembe lehet elég drágán beszerezni, s néhány épület létrehozásához mindenképpen szükségünk lesz rá.

A templomok a bevándorló telepesek számát növelik, a kocsmák (Tavern) pedig új felfedezőket toboroznak.

Az erőd szintén nagyobb helyet foglal. Azon túl, hogy védi a falut, itt képezhetünk ki gyalogosokat, lovasokat és tűzéreket. Az elkészült katonákat egy régi vagy egy újonnan toborzott kapitány alá kell beosztanunk, önmagukban nem kószálhatnak. Az irányításunk alatt lévő csapatok száma is az erődök számától függ, amíg nincs erődünk, legfeljebb 5 egységünk lehet.

Az akadémián (War College) katonai kutatásokat végezhetünk. Minden faluban csak egyet építhetünk, de ha több faluban is



Ez kis falunk környéke, néhány földrajzi nevezetességgel.



A még néptelen környék madártávlatból.

van, gyorsabban kapunk eredményt. A kutatásokat súlyos aranypénzekkel kell finanszíroznunk. Három fontos területet fejleszthetünk, katonáink találati valószínűségét (Improved Offensive Tactics), védekezésük hatékonyságát (Improved Defensive Tactics), valamint vezetőink mindenféle képességét (Leader Research). Ha az első kettőből sikert érünk el, az összes katonánk azonnal alkalmazni fogja az eredményt. A vezetői képességeknél a végén mindig három pontot kapunk, melyet csak új kapitányok kiképzésekor használhatunk fel.

Új kapitányt a Commission Leader gombbal képezhetünk ki. Ekkor néhány jellemzőjét (Leadership - hány egységet irányíthat, Attacks per Combat Turn - egy csatakörben a támadások száma, Movement - egy körben milyen messzire jut és Charisma - a katonák morálját növeli) a kapott pontokat felhasználva módosíthatjuk. A pontok számát a kapitány szintje és az akadémián összegyűjtött pontok határozzák meg. Egy győztes csata után a kapitány további pontokat kap, melyekből ezeket az értékeket növelhetjük (Assign Experience).

KERESKEDELEM

A falu központjában a Trade gombbal az anyaországgal, a bennszülöttekkel vagy más országokkal folytatott üzleteinket tehetjük rendbe. Egy új kapcsolat

létrehozásakor válasszuk ki a partnert, valamint azt, hogy mit adunk és mit kérünk. A kereskedelmi kapcsolatok száma függ a központ szintjétől és a dokkok számától.

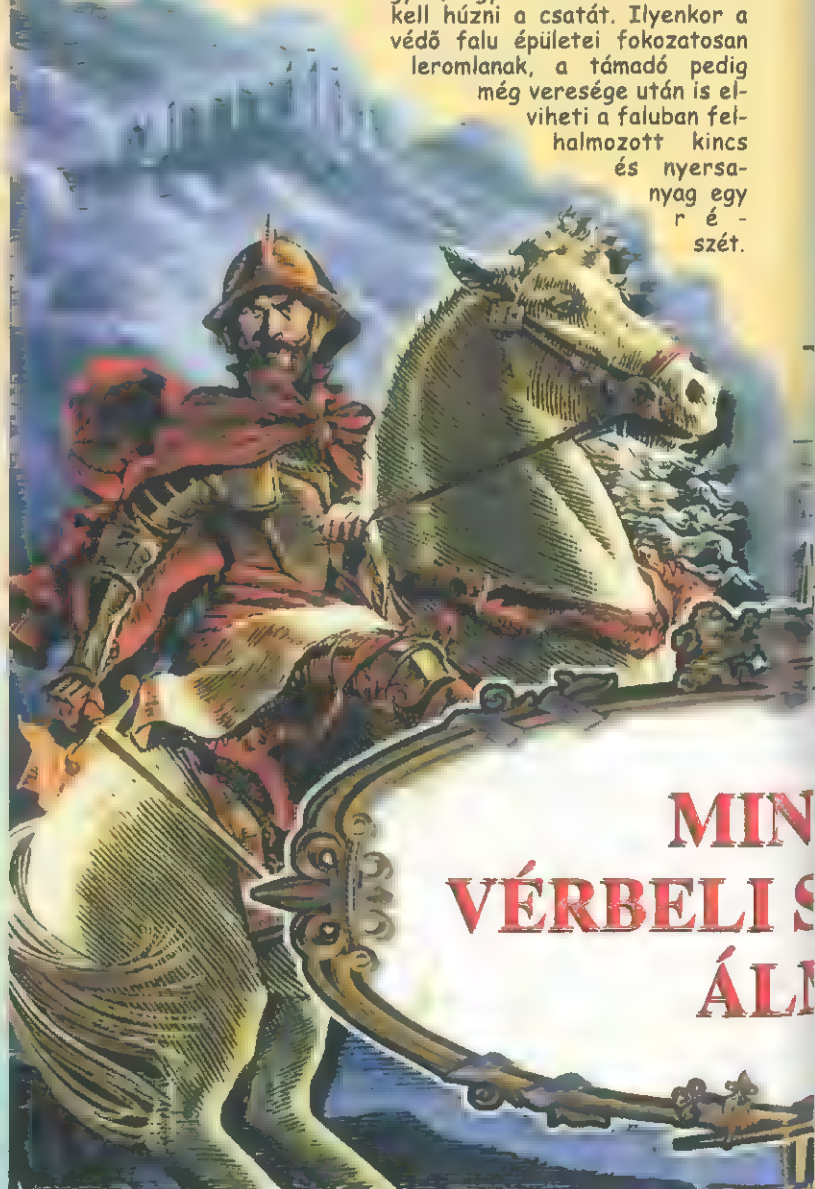
Az anyaországgal akár vásárolunk, akár eladunk, csak aranyért kereskedhetünk. Mivel Európa elég távol van, egy-egy üzlet néhány kört is igénybe vesz. Kezdetben aranyhoz és árucikkekhez csak rajtuk keresztül jutunk. A bennszülöttekkel azonnal végbemegy a csere, s itt az árak is kedvezőbbek.

Ha több telepünk van, itt tudunk nyersanyagot az egyik helyről a másikra

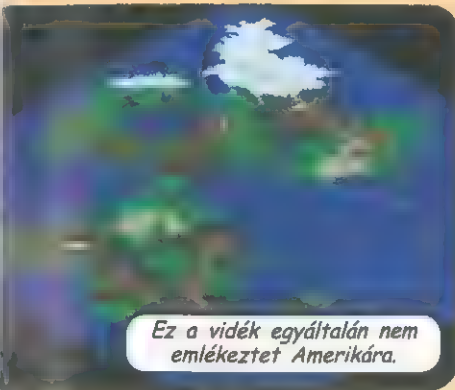
átszállítani (Transfer to Colony) és ugyancsak itt követelhetünk vagy ajánlhatunk fel ajándékokat (Tribute) vetélytársainknak. A létrehozott kereskedőutakat két kattintással módosíthatjuk és a Delete-tel szüntethetjük meg.

CSATA

Ellenséges falvakat és egységeket csak katonákkal vagy hajókkal támadhatunk meg. A támadáshoz katonáink úticéljaként az ellent jelöljük ki. Településnél választhatunk, hogy leromboljuk, elfoglaljuk (bennszülötteket nem lehet) vagy kifosztjuk (raid). Kifosztásnál nem fontos, hogy ki győz, egyszerűen minél tovább kell húzni a csatát. Ilyenkor a védő falu épületei fokozatosan leromlanak, a támadó pedig még veresége után is elviheti a faluban felhalmozott kincs és nyersanyag egy részét.



MIN
VÉRBELI S
ÁLM



Az ütközetek egy háromszor négyes táblán folynak, melyen a tüzérek csak az első sorig mehetnek előre. A mozgatáshoz és támadáshoz jelöljük ki a katonákat (egyszerre akár többet is), majd a cél téglalapot (ez villog, ha ráléphetek). Itt feladatunk vagy minden ellenséges katonát lelőni vagy az ellenfél zászlaját elfoglalni.

Lépni csak szomszédos mezőre lehet, átlósan nem. A gyalogosok és a tüzérek egy körben csak egyet léphetnek vagy löhetnek, míg a lovasok vagy kettőt lépnek, vagy legfeljebb egy lépés után lőnek. Egyedül a tüzérek löhetnek távolabbra, abban az oszlopban, amelyben állnak. Egy kör lépéseit a Donek fejezzük be.

A csata során jó taktikával növelhetjük a találat valószínűségét (a sérülés nagyságát azonban nem

tudjuk változtatni). Ha egy támadásban különböző típusú katonák vesznek részt, a csapás hatékonyabb lesz. Ilyenkor a lövés előtt minden támadót ki kell jelölnünk. A lovasok biztosabban támadnak, ha előtte léptek egyet. Szintén hatékonyabb, ha a támadók nem egy mezőn állnak, hanem körbeveszik az ellenséget. S végül, a tüzérség közelre pontosabban céloz, mint távolra.

Egy körben csak megadott számú katonával támadhatunk. Ez a szám a csapat kapitányának képességeitől függ (s a kapitány alatt látható). Az eltalált katonák veszí-

erejükből (a kis szám az ember lábánál). A legyengült katona gyengébben támad, s eredeti erejét csak a csata után, egy településen pihenve nyeri vissza. A sérült katonák néha pánikba esnek és futásnak erednek. Ennek gyakorisága függ a kapitány karizmájától és az ellenfél vezetőjének hírnevétől.

Saját településeink védelme tulajdonképpen teljesen hasonló módon megy. Az egyetlen különbség az, hogy az ide rendelt katonák mellett minden itt állított erőd képviselőjében 1 tüzér, a falu lakosai, mint gyalogosok (fehér szám jelzi őket) és a közelben élő baráti törzsek harcosai is részt vesznek a harcban. Ha faluban több kapitány és katona is van, a harcot a legjobb társaság veszi fel a betolakodókkal.

Hajócsatában kétféle célunk lehet: az ellenséges hajó elsüllyesztése (Sink), illetve elfoglalása (Board). Elfoglalásnál, miután megközelítettük az ellenfelet, sima csata következik, ahol mindenki gyalogosként vesz részt, a lovasok fele erővel (a tüzérek kimaradnak). A sérült hajókat a dokkban hozhatjuk rendbe.

DIPLOMACIA

Diplomáciánkat elsősorban az anyaországgal tartott kapcsolat határozza meg. A jó viszonyhoz időben be kell fizetni az adókat (lehet automatikus, vagy kézi utalás), s nem szabad megtámadni szövetséges csapatokat (a pillanatnyi állapotot a Main Diplomacy ablakban látjuk). Más nemzetekkel csak azután lehet bármi kapcsolatunk, hogy felfedeztük egy településüket. Ezen a viszonyokon változtatni a megfelelő sorban való kattintással tudunk.

Mivel az adók és a diplomácia korlátozása elég kényelmetlen, egy idő után minden telepes függetlenségre vágyik. A függetlenségi háborút vagy az anyaország haragja (késlekedő adók) és hadüzenete, vagy saját lázadásunk előzi meg. Ekkor természetesen az anyaország csapatokat küld, melyeket három nagy csatában kell legyőznünk a végső sikerhez. Menet közben a Sue for Peace-

szel visszavonhatjuk a dolgot, két nyert csata után pedig a Sue for Commonwealth-szel nagyobb szabadságot és kevesebb adót érhetünk el, de egyben lemondunk függetlenségi törekvéseinkről is.

Bennszülötteknél függetlenség helyett a szövetség kiköltése jelenthet nagy lépést. A többi bennszülött törzs persze harcolni fog ellenünk, de a legyőzött törzsek katonai szövetségesei lesznek.

ENTÉNELÉN

A doboz felirata szerint a játékot olyanok készítették, akik maguk is megszállott játékosok. Ez meg is látszik rajta, hiszen szép, izgalmas, akár hetekig is képes lekötni az embert. Az egyetlen problémám vele az, hogy igazán új ötletet nem találtam benne. Ez azonban lehet érdeme is, hiszen sok remek előd legjobb megoldásait sikerült összegyűjteni benne. Különösen izgalmas szórakozást jelent azoknak, akik öten hatan összeállnak és modern vagy hálózaton keresztül mérik össze erejüket. Aki pedig a gép ellen vág neki, annak biztatásul csak annyit ír a kézikönyv: 'A gép nem csal, de nehez szinten előnyösebb feltételekkel indul'.

Kiadja:
Interplay

486DX/66
8MB RAM
SVGA
2xCD ROM
SB

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENEBOGA

Amerika és más népek

83%

DEN
STRATÉGA
MA!

1996 ISMÉT A SÁRKÁNY ÉVE!

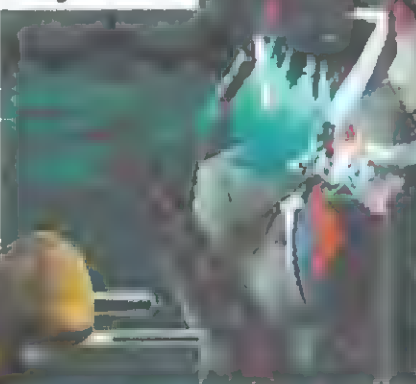
Alig egy év telt el, s most ismét beléphetünk a Panzer Dragon enyhén szólva szürrealis fantáziavilágába. Lásuk, hova is érkezünk! Az ősi idők háborúi után egy genetikai mutáció következtében az emberiség majdnem teljesen kihalt. A háború miatt, ameddig a szem ellát, csak kopár pusztaságokat látni, a túlélőket mutáns fenevadak tizedelik. Néhány száz év elteltével azonban az emberiség alkalmazkodik ehhez a kegyetlen világhoz, még néhány vad teremtményt sikerült is megszelídíteni, köztük a struccszerű Khourieatokat.

A településeken irtóznak az újabb

gyorsabban vágtazik, és egyszerűen csak érzi, hogy emelkedik. Csodálattal tekint le a távolodó talajra, ám abban a pillanatban egy éles fény zavarja meg. Felpillant, s elszörnyed azon, amit lát: a faluját egy hatalmas léghajó bombázza le. Hallott ugyan már a két törzsről, a Mecchanikusokról és a Birodalmiakról, akik ősi fegyverekkel

vinni, ez tehát az első szembeötlő újdonság az első részhez képest. Ettől azonban nem kell megijedni, ahogy telik az idő, sárkányunk megtanul repülni, sőt - attól függően, hogy milyen teljesítményt nyújtunk egy-egy pályán - egyre nagyobbá, keményebbé, erősebbé fog átalakulni.

"Lubickolj csak, már úgysem sokáig teheted!"



PANZER DRAGON II

mutációk, ezért törvényeket hoztak ellene. Abban a hitben, hogy az újabb mutációk visszahozhatják a rettegett ősi időket, minden Khourieatot, amelyik zöld fénnel a torkában születik, azonnal megölik.

Történetünk hőse azonban nem veszi figyelembe a törvényt, és életben hagy egy mutáns Khourieatot. Lagi nem csak a torkában lévő zöld fénytől különleges, hanem mert két apró szárnya is nőtt. Hősünk arról álmodozik, hogy egyszer ez a két szárny mindkettőjüket izgalmas kalandokba repíti.

Lagi egyre növekedik, így emberünk úgy határoz, kipróbálja a szárnyait. Talán, ha Lagi tudna repülni, az meggyőzné a falubélieket, hogy ne öljk meg a mutáns állatokat. Hősünk felpattan Lagi hátára, egyre gyorsabban és

hábóruznak, ám most a saját szemével látta, amint a Birodalmiak megsemmisítették a lakhelyét. Azt még nem tudta, hogy miért tették, ám egy dolgot biztosan tudott: hogy bosszút fog állni. Levágtatott a romok közé, felvett egy elhagyott lézerpisztolyt, és azzal megkezdte küldetését...

A MÁSODIK RÉSZ SAJÁTOS SÁGAI

A faluban kezdődnek tehát a kalandjaink, ahol először is a menekülő léghajókat vesszük üldözőbe. Mint az a történetből is kiderült, Lagi egyelőre csak gyalogosan tud minket a hátán

A másik fő újítás a játékmenet. Igaz, itt is csak 8 pálya van, ám mindegyik pályán legalább két választható út van, tehát miután egyszer végigjártuk a játékot, még mindig marad bőven felfedeznivaló. A különböző utakat kipróbálva lerövidíthetjük az utunkat, ez főként a barlangos pályára érvényes, ahol egész termeket, jól megtermett ellenfeleket hagyhatunk ki, kerülhetünk el.

Jelentősen javítottak a nehézségi szinten is, az első résznél én ugyanis nagyon kevésnek találtam a folytatási lehetőségek számát. Ezúttal azonban örök continue van. Ez persze nem azt jelenti, hogy nyugodtan lehet

bénázni, ugyanis például, ha nagyon gyengék vagyunk, nem jön a játék végén főellenség, ha viszont vesztes és állásmentés nélkül megyünk végig, az options menüben megnyílik az úgynevezett Pandora's Box menüpont, ahol többek között pályát választhatunk, köztük egy gyakorló szintet is, ami az első rész rejtett pályájához hasonlítható.

A SATURN ISMÉT JELESRE VIZSGÁZOTT

A játék grafikája - reméljük a képeinken is látszik - valami elképesztő. Konzolon még ilyen minőségű 3D-s grafikát nem pipáltam. Hatalmas, egész képernyőt betöltő, tökéletesen kidolgozott és árnyékolat objektumok.

Az erdőben jól megtermett hernyókkal találkozhatunk.

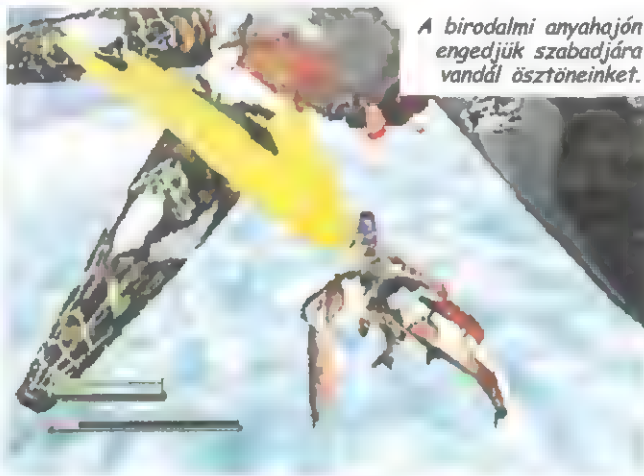
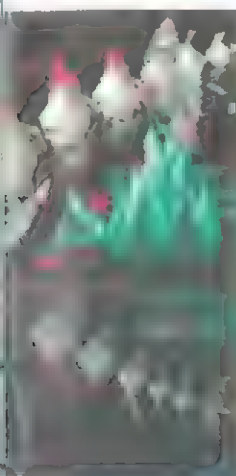


A kisebb léghajók nem valami erős tákolmányok.



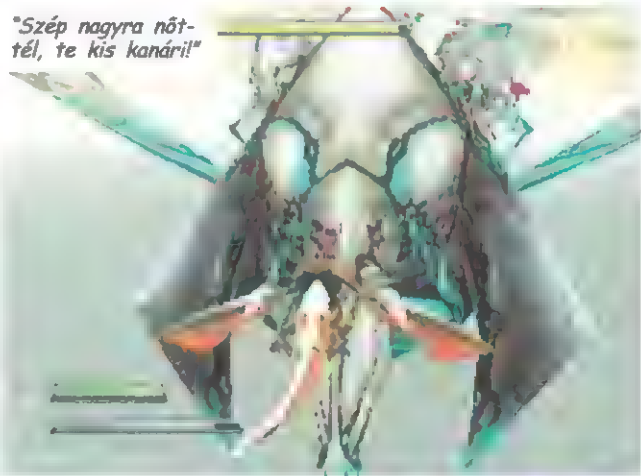
Az első jelentősebb akadályt ez az ágyúkkal megspékelt kapu jelenti.



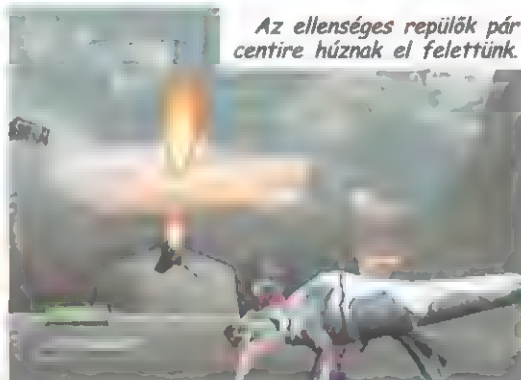


A birodalmi anyahajón engedjük szabadjára vandál őstörőnket.

"Szép nagyra nőtél, te kis kanári!"



Kezdetben még gyalogszerrel indulunk.



Az ellenséges repülők pár centire húznak el felettünk.



Körülöttünk mindenütt a pokol tüze, de mi rendíthetetlenül folytatjuk útunkat.

tek cikáznak a képernyőn, nem is beszélve a háttérben lévő hegyekről. A hullámzó tenger effektusa már az előző részben is gyönyörű volt, ám a mos-

tani rész vizes barlangja minden képzeletet felülmúl. Ezt tényleg egyszerűen látni kell.

Az irányítás maradt szerencsére a jól

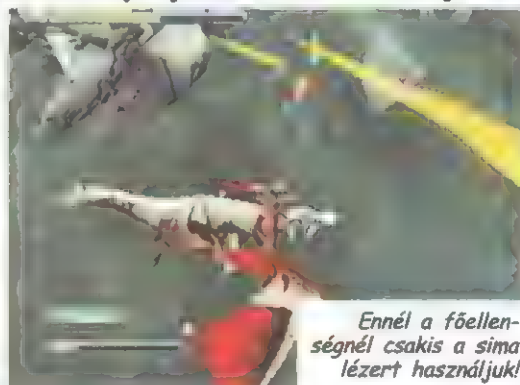
bevált régi, tehát a sima lövésen kívül a tüzt nyomva tartva foghatjuk be az ellenfeleket, forgolódni pedig a felső gombokkal tudunk. Újdonság azon-

ban a beavadulós "berserk" támadás, ezt az X,Y,Z gombokkal tudjuk aktivizálni, ám csak akkor, ha van rá energiánk, amit az életerőnk csíkja felett láthatunk. Tehát, ha az a jelző zölden áll, akkor lehet beavadulni. Ez egyébként majd a kisebb ellenfelek megsemmisítésével fog újratölthető.

Minden pálya végén hatalmas főellen-ségek várnak ránk, mindegyik valami extrém támadással rendelkezik, a későbbiekben már jól kitervelt taktikára lesz szükségünk a győzelemhez. A játék a rengeteg rejtett rész miatt szinte megunthatatlan, jómagam is már többször végigjártam, de ahányszor csak nekifogok, mindig ottragadok a képernyő előtt. A japánok ismét megmutatták, hogyan is kell játékokat készíteni.



"Hű, de szép vagy!"



Ennél a főellen-ségnél csakis a sima lézert használjuk!



Az első pálya főellen-sége pillanatokon belül darabjaira hull.

P. dragon 2 Kiadja: Sega



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

A japánok ismét bebi-

94%

VENI, VIDI, VICI

JÖTT, LÁTOTT, GYŐZÖTT IMMÁR MÁSODSZOR!

Immáron két éve annak, hogy először kezembe kaptam a Settlerst. Akkortájt még egy Amigát nyüstöltem igen vadul, amire nem túl sürűn írtak igazán színvonalas stratégiai játékokat. Tán emiatt is zártam szívembe különösen a Settlerst, ami a maga műfajában valóságos csodának számított. Hangulatos grafika, fantasztikus zene és rengeteg képi humor - akkoriban ennyi elég is volt az üdvösséghez. Azóta nagyot fordult a világ, immáron a PC-k uralják a piacot, a Pentium alaplap és 16 Mb Ram alapkövetelmény a monito-

megával is, s a 2X-es CD-Rom is bőven elegendő. Ez utóbbi állítást még alá írom, de a memória-igény azért enyhe túlzás. Kétségtelen, hogy a játék egy DX2/66-oson 8 Mb Rammal kifogástalanul működik, de pár opció csak 16 mega környékén hajlandó működni. Például viking, távol-keleti vagy afrikai kultúrákkal nem igazán tudunk játszani, valamint a pálya mérete illetve a játékosok száma is limitált. Igazán sima, folyamatos sorolozásról pedig Pentium alatt ne is álmodjon senki, és az 1280x1024 felbontáshoz sem

árt egy komolyabb konfiguráció. Mindezek ellenére egy rossz szávam se lehet a játék túlzott hardware igénye miatt, hisz már egy közepesnek mondható 486-on is remekül elszórakozhatunk vele.

THE SETTLERS II
A játék irányítása és alapötlete nem sokat, mondhatni semmit sem változott az első

A játék irányítása és alapötlete nem sokat, mondhatni semmit sem változott az első

vekedett az első rész óta. Egyébként kolóniákat létesíthetünk más szigeteken, földrészeket is, ilyenkor hajóval szállíthatjuk át a létfontosságú utánpótlást telepeseinkhez. Aztán a geológus mellett megjelent még egy érdekes figura: a felderítő. Őt a határ közelében érdemes szelnek

The Settlers II

A játék egyik új településfajtája, a viking falu



rekról pedig Mark Hamill borestás képe vigyorog ránk. És egyre nehezebb a digitalizált filmbetétek és ray trace animációk tengeréből valami játékra emlékeztető dolgot előbányászni...

Igazság szerint roppantul meglepődtem, mikor megpillantottam a Settlers II dobozát. Igaz ugyan, hogy a Blue Byte elég régóta ígérgette már a játékot, de karácsony előtt nem igazán számítottam a megjelenésére. Egyébként jómagam mindig is gyanakodva szoktam a valaha nagy sikert aratott játékok folytatásait fogadni, de a Settlers II-ben egy pillanatilag sem kételkedtem. Egyrészt a Blue Byte nem szokott gyenge programokkal előrukkolni (Battle Isle III ide vagy oda), másrészt az első rész alapötletét és hangulatát már művészet lenne elszűzni.

Es ezzel űf is érkezünk kedvenc vesszőparipámhoz... Azt már must leszögezem, hogy a Settlers II hardware igénye miatt nem fogok átkozni a Blue Byte programozóira. A gyári kézikönyv tanulsága szerint ugyanis a játék tökéletesen fut 8

Királyi palotánk a nyuzsgó plebs-ekkel



rész óta. Természetesen megjelent jópár új épület, a játék kezelése egyszerűbb lett, a grafika illetve a hangot is alaposan feltuningolták, de alapjait tekintve a játék vajmi keveset változott. Az mindenesetre kellemes újítás, hogy négy különféle nepet is irányíthatunk (rómaiak, vikingek, valami afrikai törzs, japánok), és a játéktér is hatalmasra mül-

eresztenünk, mivel össze-vissza mászkálva jókora területeket tud felderíteni. Mindent összevetve maga a játék nem változott sokat, viszont a játszhatóság rengeteget fejlődött az első részhez képest. Mint arra már utaltam, a játéktér hatalmas lett, s emiatt egészen elképesztő méretű birodalmakat építhetünk ki

Vikino erőd néhány
kiszáradt szikla közelében

Settlers II

AZ ÉPÜLETEK

Favágókunyhó: a fatermelés szempontjából nélkülözhetetlen épület, már a játék legelején érdemes belőlük legalább kettőt felhúzni. Nem árt a közelükbe egy erdészt is telepíteni, a flúk ugyanis gyorsan dolgoznak és hajlamosak a környékükön lévő fákat igen hamar kipusztítani. Ez persze nem mindig baj, elvégre ezzel a módszerrel igen komoly területeket nyerhetünk későbbi építkezéseinkhez.

Erdészház: csak akkor érdemes felépíteni, ha már fogytán vannak az erdők vagy nagyon sok sík terüle-

tünk van. Egy erdész nagyjából két favágót tud "eltartani". Egyébként erdészeinknek van egy roppant bosszantó tulajdonsága: facsometőiket még véletlenül sem a klírtott erdőbe, hanem útjaink, épülő farmjaink közvetlen közelébe telepítik...

Kőbánya: sziklák közelébe érdemes felhúznunk, innen nyerjük a nagyobb építkezésekhez létfontosságú alapanyagot. Sajnos kőfejtőink viszonylag hamar felőlék a rendelkezésükre álló nyersanyagot, így időről-időre új és új kőbányákat kell építenünk. Ez a módszer persze csak addig célravezető, míg gyors ütemben

A kőbánya közelében
meg építjük a...A földművelésnek nincs túl sok
helye a játék legelején, de
a későbbi részletek során...Ortornyukból szemmel tarthatjuk
az erdő és mezőgazdaság...

tudunk terjeszkedni. A játék későbbi részében egyre inkább gránitbánya-inkra leszünk utalva.

Haláskunyhó: a bányák élel-miszerellátásának tán legkényelmesebb módja néhány haláskunyhó felépítése. Az egyetlen dolog amire vigyáznunk kell az, nehogy túl sokat telepítsünk egymás mellé. Ez esetben ugyanis igen rövid idő alatt lehaláskozik a "közös vizet", majd kénytelenek a világ végére elvándorolni. Érdemes haláskunyhóink között egy képernyőnyi helyet hagyni.

Vadászház: szintén kaját termel, bár jóval több gond van vele, mint mondjuk a haláskunyhóval. Először is ki kell szűrnünk egy helyet, aminek a környékén elég sok vad rohangal, s itt hozzuk fel a házikót. Ez főleg erdőkben vagy azok környékén szokott előfordulni, épp ezért az állandóan mászkáló és szorgosan "vagdalkozó" favágóink hajlamosak elzavarni a vadat. Néha meg egyszerűen kifogynak négy lábú barátaink, szóval érdemes vadászaink ténykedését állandó figyelemmel kísérni.

A frissen kolonizált területeken békésen megfér egymással a faviskó és a palota...



Kút: innen nyerjük a vizet (ki hitte volna...). Épp ezért érdemes már a játék legelején felhúzni egyet. Előbb persze a geológussal fel kell túrtnunk a környéket, míg végre rá nem akad egy forrásra (kék pötty). Na, kizárólag ide érdemes kútát építenünk. Amúgy víz kell a pékség, sörfőzde, sertéstenyészet és szármártyászat működtetéséhez is, tehát idővel nem árt több kút is fúrtnunk.

Fűrészüzem: itt készíthetünk a nyers farönkökből deszkát, ami nélkülözhetetlen az építkezésekhez. Egy fűrészüzem két-három favágót tud kényelmesen ellátni, s egy nagyobb birodalomnak legalább két fűrészüzemre van szüksége (a lakatosműhely, illetve hajógyár is zabálja a deszkát).

Mészárszék: a sertéstenyészetből jövő malacokat vághatjuk itt le, tehát az élelmiszertermelés szempontjából igen lényeges épület. Egy mézarszék kényelmesen ki tud szolgálni legalább két sertéstenyészetet.

Malom: a parasztagazdaságból jövő gabonát tudjuk itt lisztte őrölni,

amiből majd a pékségben kenyeret sütnek. Érdemes a parasztagazdaságot, a malmot és a pékséget közvetlenül egymás közelébe telepíteni, s lehetőleg a bányától se legyenek túl távol.

Pékség: itt készül a kenyér. Működtetéséhez liszt és víz kell.

Vasolvasztó: a fegyver és szerszámgyártás szentélye, itt olvasztják ki a nyers fémrögökből a vasat. Vasérc és szén kell a működéséhez. Főleg az utóbbi problémás, mivel rengeteg épület valósággal falja a szént, viszont vastermelés nélkül egész iparunk meg van lőve. Szóval nem árt a vasolvasztó prioritását a széntermelelésnél már a játék legelején maximumra venni.

Lakatosműhely: egy másik kulcsfontosságú hely, ugyanis itt készülnek a különféle szerszámok. Majd minden épület működtetéséhez szükségünk van egy szerszámmra. A játék kezdetén ugyan elég komoly készletünk van mindenféle és fajta eszközből, de az idő előrehaladtával bizony szükségünk lesz az utánpótlásra.

Na, mit hozott a hajó? Remélem Túró Rudi is van a raktérben...



Kovácsműhely: a játékban három dolog kell a háborúhoz: kovácsműhely, kovácsműhely, kovácsműhely. Itt készülnek a fegyverek, amik nélkül ugye elég macerás lenne szomszédainkat leigázni... Noha a játék első szakaszában túl sok hasznát még nem látjuk, igyekezzünk legalább kettőt minél hamarabb összehozni. Az állandó terjeszkedések és háborúskodások miatt a játék

közepe felé már rengeteg katonára lesz szükségünk.

Pénzverde: a bányáinkból jövő aranyrögökből vernek itt diszes pénzt, amit zsoldként rögtön ki is osztanak katonáink között. Katonáink ebből a zsoldból "fejlődnek", azaz javulnak harcbeli képességeik. Noha a játék kezdeti szakaszában a "sok lúd disznót győz" elv szokott érvényesülni, de a végjátékban né-

Navigare necesse est!



Néhány épületünk még szerkezetkész állapotban...



hány veteránnal már csodákat művelhetünk. Épp ezért mindig fordítsunk kellő figyelmet pénzverdeinkre...

Sörfőzde: a pénzverdehez hasonlóan katonáink harci kedvét javítja, működtetéséhez víz és gabona kell. A játék kezdeti szakaszában túl sok értelme még nincs, de komolyabb határvillongások idején már jól jön.

Parasztgazdaság: az egyik legfontosabb épület, bányáink élelmiszerellátásában kulcsfontosságú. Az itt termelt gabonát zabálják a dísnókat, valamint ebből készül a kenyér és a sör is. Építésénél nem árt figyelembe venni, hogy minél több szabad terület kell az épület körül, egyébként elég gyér lesz a termés. Igyekezzünk minél több jól működő parasztságot építeni már a játék elején, a későbbiekben a bányászoknak rengeteg élelemre lesz szüksége.

Sertésenyészet: dolgos kanászaik itt nevelik a dísnókat, amik a bányászok kedvenc eledelei közé tartoznak. Érdemes egy parasztság közvetlen közelébe építeni, ezzel is lerövidítve a szállítást. Amúgy sertésenyészetet csak akkor érdemes felhúzni, ha legalább két jól működő farmunk már van.

Szamártenyészet: rendkívül hasznos épület, az itt felnevelt szamarak ugyanis nagyban megkönnyítik teherhordóink munkáját. Szamáraink automatikusan a legforgalmasabb útvonalakon fognak járőrözni, megduplázva teherhordóink gyorsaságát. Egyetlen hibája, hogy igen gyors ütemben fogyasztja a gabonát, ami pedig az élelmiszertermelésben legcsekélyebb lényeges.

Hajógyár: csak akkor érdemes építeni, ha már legalább egy kikötőnk is van. Csónakokat ugyan mindenképp tudunk építeni, de csak a miatt aligha éri meg egy ekkora épület felhúzása... A hajók amúgy lakatlan szigetek kolonizálásához nélkülözhetetlenek, bár erre csak a legnagyobb pályákon van lehetőség.

Barakkok/őrszoba/örtörny/Erőd: katonai épületek, kizárólag méretükben különböznek egymástól. A határ közelébe telepítve őket, területünket növelhetjük,

valamint ellenfeleinket is ilyen épületekből támadhatjuk meg. Terjeszkedéshez tökéletesen elegendő egy-két barakk vagy őrszoba felhúzása, de egy ellenséges határ kör-

Komolyabb határvita van kialakuloban!



nyékére már őrtornyot vagy erődöt érdemes építeni. Amúgy minél nagyobb egy katonai épület, annál gyorsabban fejlődnek a benne állomásozó katonák.

Kémlelő torony: egy ellenséges határ környékére felhúva rendkívül hasznos tud lenni, így ugyanis állandó megfigyelés alatt tarthatjuk az ellenfél hátszágát. Érdemes egész határvédőnként telepíteni kémlelő toronyokkal.

Katapult: hát ez egy nagyon gonosz épület... Az ellenfél határ közelébe katonai épületeit lövi folyamatosan, és minden találattal eggyel csökken annak befogadóképessége. Ha ez headj lsten nullára csökken, az épület szép csendesen leég. Tényleg nem kell, a catapultok mind támadásnál, mind védekezésnél igen hasznosak.

Kikötőépület: csak nagy kiterjedésű, nyílt vizeknél érdemes építeni. Hajóinkat innen indíthatjuk világtelfedező illetve világhódító útjukra. Mint már említettem, csak a

nagyobb pályákon vesszük az efféle expedícióknak igazán hasznát.

Főhadiszállás: birodalmunk központja és szíve, kezdetben ez az egy épület áll rendelkezésünkre. Itt

gránit, fekete-szén, sárga-arany, piros-vas), mérete pedig a lelőhely gazdagságára. Idővel ugyanis a legnagyobb lelőhely is kimerül, s akkor az egész bányáépítést lehet előlrol

...illetve néhány hét múlva immáron felhúzza.



kezdeni. Szénbányából különösen sokat érdemes felhúzni, mivel a szén fogja a leggyorsabban. Amúgy a bányászok igen falánk népek, csak akkor hajlandóak dolgozni, ha kaptak valami kaját. Kenyér, hús, hal egyre megy - a lényeg, hogy ehető legyen.

Mi mást mondhatnók még el a Settlers II-ről? Tényleg csak annyit, hogy a Blue Byte programozói megint valami maradandót alkottak. Nem mintha a játék olyan hű de sok új és eredeti ötletet tartalmazna az első részhez képest, de sikerült szinte maradéktalanul kijavítani annak összes hibáját. Jómagam csak gratulálni tudok a játék készítőinek s remélem, hogy megérem e méltán nagy-sikerű sorozat harmadik részének megjelenését is.

settlers 2

Kiadja: Blue Byte

486DX33
8MB RAM
SVGA
12XCD ROM
SB. GUS

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Ha a komolyabb konfigurációra szeretnél lépni, menj el a...

96%

A motion capture technikával készült játékosok nagyon szépek, roppant élethűen mozognak, és a pálya kidolgozása is – néhány pályaszéli poligon bevillogását leszámítva – kifogástalan, ám az összehatás még sem teljesen tökéletes. A grafikusok bármennyire is lelkiismeretesen dolgoztak, sajnos a játék kódolása hogy némi kívánni valót maga után. A játékosok kissé hirtelen indulnak meg, bizonyos animációk pedig nincsenek szinkronban az adott mozgással, vagy mozdulattal. Mindezek ellenére is a Euro 96 az egyik legjobb fociprogram Saturnon.



za az ellenérőlt, vegül Baby Head, a szu-
perhíres és csomó-sajátmagja kőre pá-
célbítottel csépel, a mutánsokat. Pedig nem
mondom, ennyi bűnságot kifalálni! Pedig a
közönségben ennek meg a sokszorosát ére-
sem. Még tisztá: a szu-
nyben van írá, így tovább a magyar ifjú-
sá megmenekült ettől a sok marhaságtól.
Bayer és az a... (a...)

CAPTAIN COMMANDO



captain c. **Kidja:**
Capcom
62%
SUPER NINTENDO

Alien ODYSSEY

Egy idegen bolygó mindig tartogat meglepetéseket. Tudta ezt Psaph Abal is, a gyakorlott pilóta és felderítő lévén nem rézelt beholm rutinleszállástól. A csoport, melyhez tartozott az univerzum születésére keresi a választ jó ideje. Idegen fajok után kutatnak, bolygókat derítenek fel, hogy minél több információhoz jussanak. Abal behuppant kis egyszemélyesébe, végighallgatta a "3..2..1" indítószignált, majd a zsilipkapu

Miután végigküzdötték magukat a bunker szintjén, a bányák következnek, mely hasonló az erdős FMV részhez. Az

Célozz, lőj, lőj, lőj - és persze vigyázz a gránátokra és Gaara.

ÉBREDÉS AZ ERDŐ SZELÉN

Abal eszméletlenül feküdt a roncsoktól néhány méterre. Egy fura, bogárszerű lény kecses mozdulatokkal szökölt felé, s az erdőből kisikló Dakokat néhány jól irányzott lövéssel teterítette, majd Abalhoz ment, s egy lála

részünk (és ez erősen a játék többi részére is). Ha van egy jó egerünk sok gondunk nem lesz: a felénk dobott gránátokra ügyeljünk első sorban, s ha épp nem repítenek felénk a Dakok ilyen szerkezetet, őket vegyük célba. Gaarra nagyon vigyázzunk: sokszor bevág előnk, s ha reflexből feljövök, akkor a játéknak vége - egyedül nem győzhetünk.

Egy leszakadt palló, s máris csúszhatunk az alsóbb szintre.

széthúzódása után elindult az ismeretlen bolygó felé. Célpontul egy erdős vidéket jelölt meg a monitoron, s nyújtott ovális pályán megindult célja felé. Hátradólt, és azon gondolkodott, mivel is kezd vizsgálgatásait. Legyen az ember bármilyen ügyes, gyakorlott - egy elektromos vihar bárkit csúnyán megtréfálhat. Abal az erdő felett egy félelmetes elektromos viharba keveredett, s minden egyes istennyila egy funkciót oltott ki a gépén. A számítógép monitorján sora

keplekeny, valamivel visszatá Abal egészséget. Beszélgetésre nem volt idő.

Egy jól irányzott lövés a hordók közepébe, s máris szabad az út.

Gaara faja napról napra gyengül - nem bírnak el a Dakok fejlett technológiájú gépeivel és robotjaival. Őrhajójuk miért is lenne, úgyhogy ránk hárul a segítségnyújtás feladata: Gaarral egy esztelen küldetést vállaltunk, s felkerekedünk a Dak erőd átkutatására, vezérük megsemmisítésére - s talán egy űrhajó is lapul az erőd mélyén, ki tudja.

utolsó pálya a rend kedvéért ismét 3D-s: a katonai bázisban kell ügyködni, a bunkerhez hasonló körülmények között. Akinek problémái lennének a életerével, s a falakba rejtett (s onnan lövéssel kirobantatható) energiacsomagok sem elegendőek, azoknak meg-sugom: a játékallas első néhány VESSZÓVEL elválasztott száma közül a nyolcadikat ha átírjátok, akkor...

PUSZTÍTÁS AZ ERŐD MÉLYÉN

Miután bejutottunk az erdőbe, Gaara elroholtak - így magunk maradunk s egy Bioforge-szerű akció-kaland (inkább akció) részbe csöppenünk. Sajnos a hátterek szürkék, egyszerűbbek, az emberek nem annyira kidolgozottak, a tárgyak száma jóval kevesebb. Ennek ellenére izgalomban és ötletekben nem lesz hiány! Változatos ellenfelek, terminálok, hatalmas propellerek, sugárutak jelentenek majd ezernyi (enyhe túlzás...) talányt. A terminálokra nagyon figyeljete: sok akadályt (rács, hiányzó sugárut, zárt ajtó) innen lehet kezelni, kikapcsolni. A legtöbb terminál kezelésére megfelelő Dak-kezetek kell, hogy legyen: csak ezekkel lehet működésbe hozni a terminálokat, úgyhogy kezelet gyűjteni! Jónéhány ajtó csak hangkóddal nyílik ("A" gomb alap esetben) ehhez meg kell találni a kártyaolvasót, s hozzá a megfelelő kártyát.

alien odyssey

Kiadja:
Viacom

8MB RAM
VGA
486DX/66
2XCD
SB, GUS

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Kérlek, vedd meg a CD-t és a kártyát
az alábbi áron:

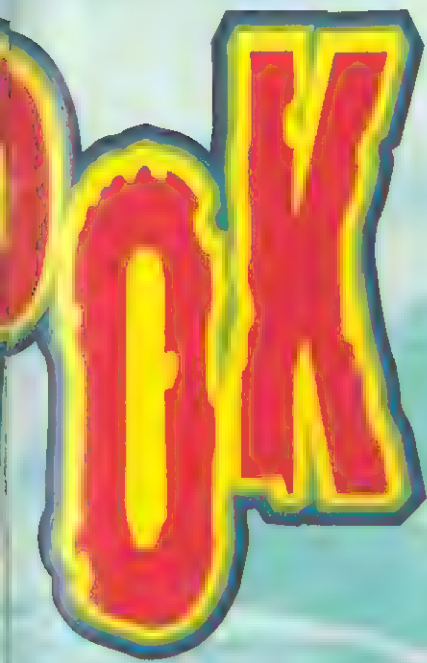
68%

Ime fő-hősünk, aki nem kelhetne birokra a Bioforge emberével - se erőben, se minőségben.

MEGNYERÉS

CIVILIZATION 60 TIPP A MEGNYERÉSHEZ

1. A játékot az nyeri meg, aki gyorsabban fejleszt, és nagyobb lesz a gyártási kapacitása (városok).
2. Ne sokat tétovázzunk az első város alapításával. (Csak időt veszünk.)
3. Ha BC 3500-ig nem jönnek be a felfedezések (a földrajzi felfedezésekre a felderítés szót használom), akkor jobb újra kezdeni, mert később már nem jön be.
4. Kezdjük a Horseback Ridinggel. Két lovas képes felderíteni az egész kontinensünket.
5. A barátok tanyáit felderítés közben ne támadjuk meg, mert elpusztulhatnak a felderítőink.
6. Ha a kontinensünkön találunk más kultúrát, kössünk vele békét, és megkerülve folytassuk a felderítést.
7. A felfedezéseit köszönettel elfogadjuk, de a mienket ne adjuk át. Csak békét ígérünk.
8. A második felfedezésünk feltétlenül a bronzkor legyen. Ha megvan, szervezzünk minden városunkhoz 2-3 phalanxot. Ez elég a barbárok támadásai ellen.
9. A következő felfedezés a kerék és a vaskor legyen. Kialakítható a védelem (Phalanx) és a támadóerő (harci szekér) első generációja.
10. A város védelmének megszervezése után gyártunk le néhány settlert, melyekkel újabb városokat létesíthetünk.
11. A városokat folyókra, erdőre telepítsük. Kerüljük az arktikus helyeket.
12. Már a játék kezdetén a költségvetés 100%-át állítsuk be felfedezésekre.
13. A városainkat 8-10 mezőre telepítsük egymástól. Tengerparti városunk lehetőleg kevés legyen, de azok stratégiai fontos helyen. (A kikötőket a hajók is támadhatják.)
14. Valamivel több settlert készítsünk, mint a tervezett városok száma. Ez a többlet kezdje el az utak építését (R), a csatornák és bányák létesítését.
15. A csatornaépítés előtt a város térképén nézzük meg, hogy hol van már termőterülete. Ott kezdjük el a munkát.
16. Ha már a feladatokat elvégezték, "magánszorgalomból" újabb területet csatornázhathatnak. Ez is termőterület lesz.
17. Kezdjük el a szárazföldi hadsereg második generációjához (lovag, katapult) szükséges felfedezéseket.
18. A lovagi rend felfedezése: alphabet, építészet, ceremónia, törvények, monarchia, feudalizmus, lovagrend.
19. Szorosan kövesse ezt a matematika (katapultok gyártása).
20. A lovag + katapult gyártási aránya nagyjából egyenlő legyen, de lehetőleg minden városunk kapjon még egy lovagot.
21. A barbárok támadásakor aktivizáljuk a lovagot. Várjuk meg a támadás megtörését, majd a lovag eredmény a barbár vezér nyomába, és fogja el. (100 arany a kincstárnak.)
22. A szárazföldi hadsereghez szükséges felfedezések után a hajózásikat kezdjük el. Ezek: térkép, miszticizmus, asztronómia, navigáció, fizika, mágnesesség. Az utóbbinál már fregattot is építhetünk.
23. Fedezzük fel az írást. Valamelyik város készítsen diplomatát. Az új kontinensek felderítésekor vigyünk magunkkal, s az első partmenti városba küldjük be követséget létesíteni.
24. Magasabb fokozatnál minél előbb jussunk be a városba (mielőtt agyonvernék), mert értékesek lesznek az információi.
25. Hajózzuk körül a felderítendő kontinenst, s kiválaszthatjuk a későbbi partaszállítás helyét. Néhány partra tett katonánk a szárazföldet is felderítheti, de ne bocsátkozzanak harcba.
26. Körülbelül három fregattunk (2 lovag + 2 katapult) elég egy hadjárat megindításához (olykor az egész hadjáratához is).
27. Az ellenséges városhoz lehetőleg egyidőben érkezzenek és vegyék körül a csapataink, így kisebb lesz a veszteségünk és átütőbb a támadásunk.
28. A város elfoglalása után szervezzük meg a védelmét (Phalanx, lovag).
29. Mindig csak egy országgal háborúzzunk.
30. Először a legerősebbet verjük le (ugyanis később már nehezebb lesz).
31. Egy viszonylag erős városát (de csak egyet) hagyjunk meg a békekötés után. Később a kereskedelemben hoz hasznot.
32. Ha levertük (tökéletesen legyengítettük) az ellenfeleket, akkor már csak a barbárok és az idő lesz az ellenfelünk.
33. Háborúk során kerüljük a "mezei" csatákat, ha nem térhetünk ki, akkor az erős támadóegységeket lövjük ki, mert azok csúnyán visszalőnek (katapult).
34. Egy mezőre ne tegyünk több egységet, mert egyszerre csapják agyon őket.
35. Ha már magasabb technikai szinten vagyunk, és még harcolnunk kell, jó szolgálatot tesz a gőzhajó és a csatahajó a kikötők elfoglalásánál. Addig lövik a kikötőt, amíg a program nem közli, hogy csak szárazföldi csapat foglalhatja el. Ekkor egy milicista is beszélhet.
36. Kisebb (5 alatti) városokban hamar helyreáll a rend. A nagyobbak egy templom építésével lecsillapíthatók.
37. A fronttól távolabbi helyeken áttérhetünk a "béke-termelésre". Gyártsunk különböző építményeket, majd adjuk el ezeket, így bevételre tehetünk szert (hiszen minden pénzünket fejlesztésre költöttük).



38. Legyen államformánk monarchia. Ez az arany középút.

39. Az elfoglalt területeken is építsük ki az út-, majd a vasúthálózatot.

40. A kereskedelem során legnagyobb városainkból más kontinens idegen meghagyott városaiba szállítsunk. Ez fizet a legjobban.

41. A városainkban a keletkező zúgolódást templom, katedrális, kolosszeum építésével (adományozásával) csillapíthatjuk le, esetleg Entertainer beállításával is, de ez csökkenti termést.

42. A tudósok beállítása növeli a felfedezések gyorsaságát, de megállítja a városok növekedését.

43. A fejlődés adatait az F1-F5 billentyűkkel kísérhetjük figyelemmel.

44. A következő cél a gyár megteremtése legyen. Ez növeli a termelést, a Manufacturing Plant még fokozza.

45. Lesznek olyan városaink, amelyek az átlagnál többet termelnek (átlagos, ha a Phalanx 20).

46. Kezdetben ne termeljünk Világ Csodáját. Később az ellenfeleink városainak elfoglalásakor úgyis megszerezjük.

47. A hatalom megszerzésével a termelékeny városainkat állítsuk rá ezek gyártására. Ha az egyikben elkészült, a másik "gyártsa tovább", mert egy új Világ Csodája megjelenésekor ráállhatunk annak a gyártására az addig szerzett pontok felhasználásával (tehát az

újak hamarabb elkészülnek).

48. A "füstös" gyáraink köré építsünk sűrű vasúthálózatot, amelyen az "ügyeletes" settler hamarabb odaér (P).

49. 67 féle felfedezés van. Ha mindegyik a birtokunkban van, minden továbbiért 5 pontot kapunk a végelszámolásánál.

50. A megfelelő felfedezések birtokában megkezdhetjük az űrhajók gyártását. Az alkatrészeket a 45. pontban említett városok készítsék (ott készülnek el leghamarabb).

51. Legtöbbet a struktúrából kell gyártanunk. Legalább 4 modul és 4-6 hajtómű kell 10,000 ember szállításához.

52. Űrhajót csak egyszer építhetünk. Minden 10,000 ember után 50-50 pontot kapunk, ha a játék befejezése előtt célbaér.

53. Értékelés: minden várostérképen látható emberért 1 pontot kapunk, a boldog emberekért kettőt. A Világ Csodáinak mindegyike 20 pontot ér, maximum 420 pontot. Ehhez jön a 67 felfedezésen túli felfedezésekért és az űrhajózásért járó prémium.

54. Az utolsó 100 évben ne háborúzzunk, mert ez is 100 pontot ér.

55. Legyünk "szobatiszták"! Minden otthagyt koromért 10 pont levonás jár.

56. Az értékelési százalék a nehézségi foktól függ (az első szinten 878 pontra 17%-ot, a negyediken 782-re 62%-ot kaptam, ami 100%-ra számítva az elsőnél 5164, a negyediknél csak 1261 volt az elvárás.)

57. És még! Az F1 adatainál a gyártás kiírása után halványan látszik egy törtszám. A nevező a szükséges, a számláló a teljesített ráfordítás.

58. A befejezés előtti 100 év előtt nézzük meg (F7), hogy kinek a kezében van Világ Csodája. Azt a várost foglaljuk el.

59. Ha minden várost (lelkesedésünkben) elfoglalunk, befejeződik a játék, s csodálhatjuk a gyenge eredményt.

60. A játék mindenkor állás a F9-el látható. Azonban vegyük figyelembe, hogy melyik szinten játszunk. Mindegyik magasabb szint 20 évvel rövidíti a játékot, de csökkenti az elvárt pontszámot.

És hogy ne mondhasstok, hogy nincsenek kódo-dok, végezetül néhány család következik népszerű játékokhoz. A konzolosok most hoppon maradtak, de semmi gáz, a nyári összevont számban kód hegyeket kapnak ajándékba...

REBEL ASSAULT 2 (PC CD)

Most, hogy már ismerjük a játék összes pályakódját, evezünk ismerősebb vizek-



re és vessünk egy pillantást a már ismertebb gombkombinációs módszerre:

Az ALT + W, LETGO szócskával a FORCE MODE-ot kapcsoljuk be, amely ezeket a cselekedeteket engedélyezi:

ALT + E: plusz élet

ALT + L: örökélet

Az ALT + U, ISONTAY szócskával bekapcsolhatjuk a YODA MODE-ot:

ALT + J: szintugrás

ALT + P: a komputer játszik helyettünk

ALT + M: az átvezető képsorok megtekintése

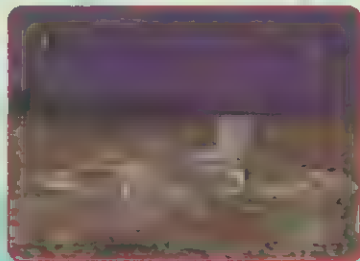
Az ALT + U, JOINME szócskával pedig a DARK SIDE MODE-ot aktivizálhatjuk:

ALT + S: szuperpilóta

ALT + D:?

ALT + C:?

WING COMMANDER 4 (PC CD)



Katonák, WC4 -chicken-nel indítsatok! Ezáltal rendelkezhetek egy-két szupertitkos gombkombinációval:

CTRL + W

ALT + CTRL + L

Ha WC4 -chicken 4 *-gal

csináljátok ugyanezt, és a két csillagot egy kétjegyű számmal helyettesítitek be, az adott pályáról kezdhettek.

STREET FIGHTER II (AMIGA)

Válasszatok az egyjátékos üzemmódot, majd a választókeresztet vigyétek BLANKA-ra (de ne nyomjátok meg a gombot!). Most szép lassan írjátok be: PATIENCE. Ha mindent jól csináltatok, akkor egy hangnak azt kene "nyomnia": CHEAT. A későbbiekben az F10 gombbal tuningolhatjátok fel az energiát, s ha PAUSE közben beírjátok: 7KIDS, kétjátékos üzemmódba kapcsolhattok át.

WITCHAVEN (PC CD)

Veri a királyt? Lehetséges, de addig is míg ez véglegesen eldőli, nesze nektek egy kis könnyítés: a játék során, ha bármikor beírjátok 3DTERMINALVELOCITYT, csontig feltöltött fegyverekkel és energiával vághattok neki a nagyvilágnak.

NEW ORLE (PC CD)

Elégge megoszlanak a vélemények SIM sorozat legutolsó darabja, a Sim Isle-vel kapcsolatosan, hallottam róla jót, de hallottam rosszat is. Személy szerint nekem nagyon tetszik (ezt itt a reklám helyel), ám voltak pillanatok



mikor elkejt volna egy kis segítség. És jött is! A játékot a következő szavak alatt kell elmenteni és bizonyos előnyökre lehet így szert tenni:

SIMONCHICKENB
IAINTESTEDICTO
DEESEKTRAPIKEL
RAGSCHOCOLATESTACH
MARKSANCHOUYPIZZA

Jim Carrey humorát valaki vagy imadja, vagy ki nem állhatja. Ennek az embernek már alapkiszereelésben nincs rendben minden a fejével, normális szerepben gyakorta tilálgat nem is lehet elképzelni. Én ugyan kedvelem a stílusát, de bevallom az Ace Ventura 2 vízióvas jelenete egy kissé már engem is letárasztott. Véleményem szerint az eddigi legfokéletesebb alakítása a Mask volt. Ha esetleg valaki nem látta ezt a műremeket, most röviden ecsetelnem, miről is szót a történet.

Bizonyára mindenkinek vannak titkos vágyai, álmai, amik persze sohasem teljesülnek be. Stanley Ipkissnek, az egyszerű bankalkalmazottnak szintén volt egy ilyen, reménytelen vágya: Tina Carlyle, a Coco Bongo Club szőke bombázótáncosnője. Magafajta szürke alkalmazottak persze álmait nője figyelemre

átváltozást vehet vihetjük. A másik dolog ezzel összefüggésben a **komplex játékművet**, nem csak ugrálni és bonyolítani kell, a speciális manipulációra is szükségünk lesz.

Fussuk át akkor gyorsan, melyik gomb mi mit csinál! A jobb irányokkal haladhatunk, lefelé lehajolhatunk, ...

Jim Carrey SNES-en folytatja az ökörségeit!

Jim Carrey, aki Ipkiss különös fordulatot vett az életében: teljesen véletlenül egy maszkra bukkant, mely különös varázserővel rendelkezett. Ipkiss magára öltve a maszkot igazi szuperhőssé vált, akár egy rajtfilmzártnak, onnantól fogva számára sem volt semmi lehetetlen. Ebben az állapotában már azt is meg merté kackáztatni, hogy szembeszálljon a város rettegett gengszterével, a Coco Bongo Club főnökével, Dorian Tyrelllel. Dorian ugyanis éppen arra készült, hogy a város legmegasztorabb embereivel, a Tinával együtt felbontsa a klubot.

A film alapján készült játékban tehát ennek a megakatalyzozása lesz a feladatunk. Az anyag egy egyszerű platformjátéknak tűnik, ám két fő dolog miatt messze kimagyaslódik a hasonló stílusú SNES-es játékok közül. Az egyik a fergeteges animációk: a maszkkal való interakciók egészen mások, mint a filmekben látottak. A másik pedig a mozgómaszk.

Ha Ipkiss egyszer pepörög, senki sem állhat az útjába.

A töredezett padlóreszeket a kalapácsunkkal áttörhetjük.

Elég bizarr a pasi: egy bazookát rejtget a párnája alatt.

... gáthatjuk. Osonni a bal... rohani a jobb felsővel, mindkettőt nyomva tartva pedig kilövelhetjük magunkat, mint a puska... Az T-nal ugor...

"Csókolom házimesternénél! Mi az a kezében? Egy puska??!!!"

energiabónuszokat. A Morph energián kívül még a maszk energiájára kell ügyelnünk a...

Az energiabónuszokon kívül még... hatunk: a maszkkal, ami extra életet jelent, és a kalappal, ami ellenőrzési pontnak felel meg, tehát egy élet elvesztése után onnan...

Kiadja: mask New Line Productions

87%

A napokban az Interactive Magic kiadásában egy számomra teljesen ismeretlen fejlesztőgárda, az Enlight Software, programjával találkozottam. Első ránézésre azt hittem, hogy a Monopoly társasjáték digitális számítógépes változata. De miután elolvastam a doboz hátán az ismeretterőltetőt, láttam, hogy a dolog ennél sokkal érdekesebb. A játék ugyanis egy olyan komplett gazdasági szimuláció, amihez hasonlóval még nem találkoztam. Feladatunk ugyanis egy multinacionális vállalat elnök vezényelgatójaként, a legösszesítőgátnak irányítása, ellenőrzése. 6-11 nem csupán üzleti megkötéseitől, tőzsdézéstől és a haszon felhalmozásától, de a vállalatnak kell a nyersanyag kitermelé-

vezető szerepet kell elerünk. Ez hihetetlenül nehéz, hiszen rengeteg ellenfelünk és még több problémánk lesz a célig. A verseny persze sokkal könnyebb. Elég, ha egy vetélytársunké lesz az irányító szerep, egy cég megazár a részvényeink 51 százalékát vagy egyszerűen csődbe megy a vállalatunk.

A játék képernyőjén végig négy ablakot látunk. Bal felül a teljes világ térképén mozoghatunk, melynek egy részét az ablak jobb alsó sarkában lévő gombokkal nagyíthatunk és kicsinyíthetünk. Az ábrán melletti gombokkal a térkép állapotát változtathatjuk. Az alsó sarkában a gazdasági térkép között válthatunk.

A következő

zével a világ hőmérsékletét, csapadék, megazárását és a városok közötti

gáz, olaj, mányozhatjuk.

A harmadik

ablakban a meg szabado

lévő nyersa

nyagforrá

sokat ké

resterjük

meg (min

den előhe

lyet az ottani

kincs kezdőbe

je jelöl). Ezután

jövedelmesség

térképe jön (zöld a

nyereséges,

piros a veszteséges

vállalko

zásoknál); majd

a nyersanyag

forrástól a felhasználásig

vezető

utakat kapcsolhatjuk

be. A

utolsó három

gombbal a tér

képen csak néhány

adatot hagy

hatunk fenn. (Egy

cég üzemei,

egy iparág vagy

termék. Ha va

lamine kíváncsiak

vagyunk, a

megfelelő gomb

bal eger

gombbal kattintva

egy listából

választhatjuk ki).

A jobb felső

ablakban a tér

képen téglalappal

kijelölt terüle

tet nagyítva. Alul

az itt kiválasztott

területen kezdhe

tünk tevékenykedni.

A kép alsó

részének tar

talma mindig az

épp kivá

lasztott

tevé

kenység

tól (köz

repen az

első

há

r

p

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

b

g

o

m

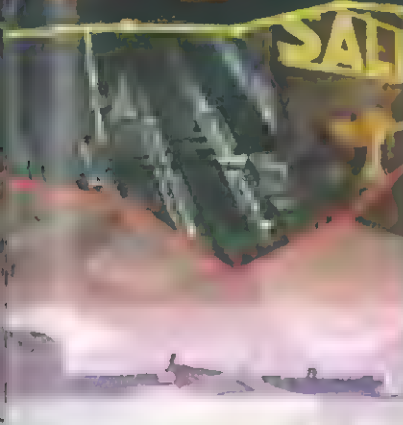
b

g

o

DALKODJ OKOSAN!

ALISM



(a mások által már ismerteket, valahogy könnyebb kitalálni). A felfedezett dolgokat azonnal alkalmazhatjuk (Apply Tech), de ez az érintett egységek szintjét csökkenti, hiszen új dolgokat kell megtervezniük.

TERMÉKEK

Néhány vállalkozásunk debütál, hiszen sokféle termék előállítására képes a fagyasztott csirkétől a személyi számítógépig. Ahhoz

hogy a termékek eladhatók legyenek, három dolog szükséges: jó minőség, alacsony ár és ismert márkanév. Információs módbar egy termék mellett két függőleges oszlop látszik. Az alsóban a sárga rész az ár, a zöld a minőség, a narancs pedig a márkanév vonzó hatása. Mellette a piros csík a termék piaci részesedése. A két csík alatti szín a márkanévet bejegyző céget jelzi. Ezek alatt a vízszintes kék csík a kínálat, a piros pedig kereslet mértéke. Itt állíthatjuk be az eladási árat, az Internet Sale gombbal pedig azt érjük el, hogy az árut versenytársaink nem vásárolhatják meg. Ha egy gyártó termékeit több cég forgalmazza egy városban, a Price Agreement fel a gyártó megcsinálja az eladási árakat.

Egy termék minősége mindig két dologtól, a nyersanyag minőségétől és a gyártó üzem technikai színvonalától függ. Az, hogy a két összetevő közül melyik a meghatározó, árucikkenként változik. A növények és állatok minőségét a terület klímája és az itt dolgozó egység szintje, a nyersanyagokét pedig a talajt: ásványi anyagok határozzák meg. A gyártást pedig a felfedezésekkel tudjuk egyre jobbá tenni. Az előállított termék mennyisége a dolgozók ügyességétől függ. Egy új egység felállításakor minden dolgozó teljesen tapasztalatlan. Ha ezen változtatni akarunk, némi pénzt kell fordítanunk a munkások képzésére és a felszerelés javítására (Training and equipment). Ha mindenki ügyesebb lett (piros köpeny), az egység egy szinttel feljebb lép (1-9). Minél jobban kihasználunk egy munkást, annál gyorsabb a fejlődés üteme.

A márkanév csak idővel alakul ki, jó áru folyamatos hirdetésének köszönhetően. Ezen a területen három stratégia közül választhatunk: forgalmazhatunk minden terméket egy márkanévvel, az egyes termékesportokat köthetjük össze vagy minden cikknek más nevet adunk. Az első előnye, hogy amikor új termékkel jelenünk meg a piacon, annak már ismert lesz a márkája. Az utolsónál minden név ismertsége nulláról indul, de a rosszabb termék nem rontja a jók megítélését.

PÉNZÜGYEK

Pénzügyi dolgainkat az Action menü, Financial pontjában intézhetjük el. Itt vehetünk fel és fizethetünk vissza kölcsönt, fizethetünk részvényeinknek osztalékot (ami nem kötelező, de meghatározza a részvényeink iránti keresletet, így árukat is), valamint kibocsájtathatunk újabb részvényeket. Ez utóbbi gyors bevételt biztosít, de

csökken a vállalat részesedése, így nő a veszélye, hogy egy cég 50 százaléknál több részvényt szerez meg és átveszi a céget.

A részvényeket adni, venni a tőzsdén tudjuk. Itt felül a részve

vények között a kijelölt cég részvénytulajdonosai láthatók, ahol pedig akik nevében vásárolhatunk. A részvények nagy befektetők és magánemberek (Public) kezében lehetnek. Vásárláskor válasszuk ki a részvényt és a tulajdonost, majd a mennyiséget. Ha befektetőtől vásárolunk, nem a normál áron kapjuk meg őket, ennél magasabb ajánlatot kell tennünk (Offer). Egy cég megszerzéséhez részvényeinek 50 százalékát kell megvásárolnunk. Ezután teljes pénzügyi felügyelet kapunk, de az egyéb ügyekbe nincs beleszólásunk. A másik cég beolvasztásához több, mint 75 százalék kell. Ekkor meg kell vennünk a cég fennmaradó részvényeit (vagy készpénzt vagy saját részvényt kell adni cserébe). A beolvasztott cég minden tárgyi és tudományos tulajdonát megkapjuk, s utána a termékek is a mi márkanévünkön futnak tovább.

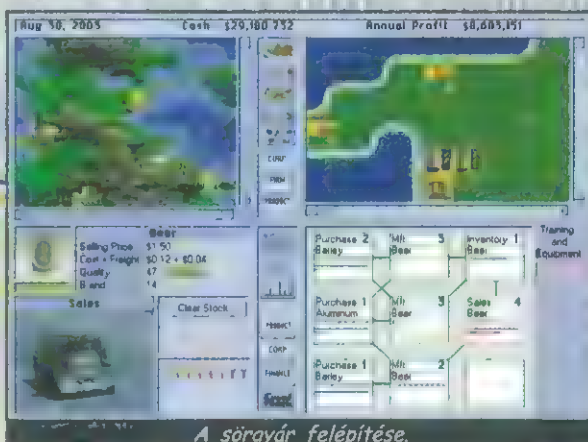
Ha már túl sok vállalkozásunk van, célszerű egy ügyvezető igazgatót alkalmazni (Person Report). Ezután minden vállalkozásról eldönthetjük, hogy ki irányítja. Egy területen tapasztalt igazgató minden egység szintjét megnöveli. A vállalkozáson belül minden döntés (beszerzés, felépítés, árak, reklám) az övé, de megszabhatjuk árpolitikáját (normál, agresszív és nagyon agresszív).

ÉRTÉKELÉS

Sajnos helyszűke miatt csak a program lehetőségeiről és irányításáról tudtam írni. Ez szor



Ez a vidék talán jó lesz búza termesztésére.



A sörgyár felépítése.

tunk, jöhet a pénzhalmozás. Bár az sem egy rossz dolog, amikor az első saját gyártású kocsi eladjuk valamelyik áruházunkban.

Kiadja:
I. Magic

386DX/33
4MB RAM
SVGA
CD ROM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Érték a pénzről
mennyiségét
gazdagságról.

92%

his-
-ROM-
nak sz-
an még Sz. és S. údon
gy autóverseny futamalt egy-
tekben digitalizált pásl konfer-
hogy maga a verseny gyöny-
pre-renderelt pályákon
látvány valóban fantasztikus volt,
cseda csak három napig tartott, ugyanis a
játékelmély a beka hátsó fertalya alatt
tanyázott. Az előre letöltött pályakon nem
túl realisztikusan megvaltozott, és alig pár
animációs fázissal rendelkező kocsikkal
versenyezhetünk, ráadásul egyszerű-
mindig csak egy ellenfelet találkozhát-
tunk. A játékból tehát "csupán" a
verseny hangulata hiányzott.
Nos, azóta sokat fejlődött a technika, s
bátran állíthatom, hogy a mest megjelenés
második rész eg és föld az elődhoz ke-
pest, pedig az említett dolgok ellenére
sem volt olyan sikertelen.

Ha elindítjuk a játékot, még nem sok újdonságot tapasztalunk, ugyanaz az

"Kamera"
Sokkal látványosabban van mozgatva, a kanyarokban ide-oda csapódik, ha lejtőhöz érkezünk fel-emelkedik, hogy beláthassuk a terepet. A másik fő újdonság a kocsik kidolgozottsága, ugyanis ezúttal real time-os, texture

70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

... hogy lemeztünk a Web-
... scrollról, a játék állókörök-
... ált át, s amíg innel fel nem győzt-
... lünk, az Alone in the Darkhoz hasonló-
... álló kameranezetekből láthatjuk az
... autónkat.

A kocsik felületén az árnyékhatások tökéletesek.



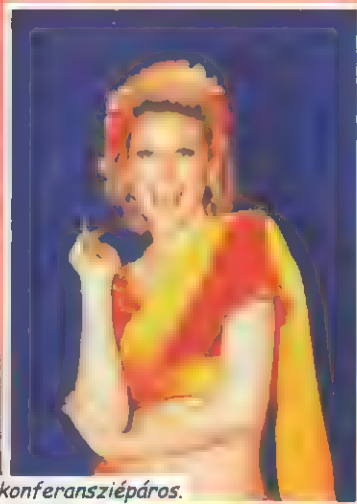
Itt még egyben van a mezőny.



MEGARACE 2



A nem mindennapi konferansziépáros.



**SZEBB
GYORSABB
BRUTÁLISABB**

nak, amik aztán gyakorlatilag terep-akadályként funkcionálnak. Az irányítás szintén minden igényt kielégít: a kanyarokban től jól érezhető a kormányasszony ere, az első kormánymozdulatoknál a koccsink még meg is csúszik. Sőt arra is van lehetőség, hogy tolassunk. Aki már látott hasonló kivitelezésű járműt, az tudja, hogy ez nem egy

A maximális látványon túl ráadásul a játékmenet is tartogat számunkra újdonságokat. A pályák néhol kététagaznak, tehát ha például az egyik úton simán a többiek elé vághatunk. A fegyverarzenálunk is változatos, például, többféle lövedék közül választhatunk, magunk mögött pedig olajfoltokkal, vagy aknákkal kedveskedhetünk a sereghajtóknak. A terepen egyébként már alapkiszorélosban is lesz néhány akadály vagy akna.

Ha végzünk egy futással, kommentátor
 riasunk néhány szóban elemei a teljesí-
 ményünket, ha pedig akarjuk. Vissza is
 játszhatjuk a verseny leglátvá-
 nyosabb epizódjait. Az M2 tehát
 kétségtelenül az eddigi legszebb autós
 játék, ami PC-re valaha megjelent. A tá-
 lálat az sem mellőzi, hogy nem felelt-
 tül szűkebbre hozza Pentium "erőm"

megarace 2 Kladja:
Mindscape

PC: 8MB RAM, SVGA, 486DX2, 2XCD, SB

96%

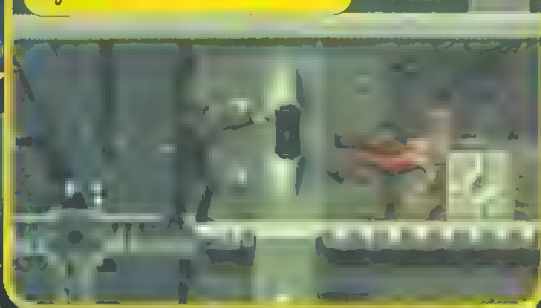
Star Trek rajongóknak bizonyára jó hír, hogy egy újabb Megadrive-ra illetve SNES-re készült játék foglalja el a kedvenc sorozatukkal. A híre történet főszereplői ezúttal egy akciójátékban kaptak helyet, melyet egyébként a Novotrade fejlesztett. A játék során több szereplő irányítását is átvehetjük, ám túlnyomórészt Sisko parancsnokot fogjuk irányítani, a feladatunk pedig a galaxis legnagyobb uralomásának, a Deep Space Nine biztonságának megőrzése lesz. Persze a megbízatás csopori sem lesz problémamentes. Hiszen az állomást ismeretlen terroristák támadják meg: katonái feladatát hárul tatár ránk; először megmenekülni az állomást, azután megfontolni, hogy kik állnak a történetek mögött. A Star Trek sorozat

nünk, ahova elvitte javíttatni. Vegül előkerül a ruha, de nem tudjuk megvizsgálni, mert elromlott a tri-corderünk, amit ezért a szerelőhöz kell vinnünk stb... A kaland elem magyarul leginkább csak primitív

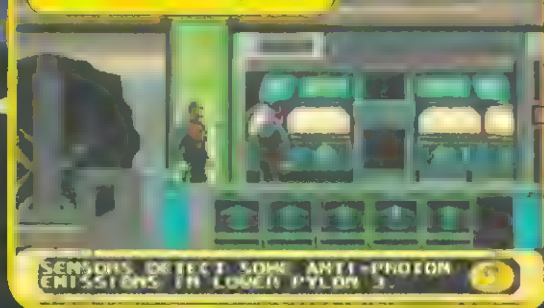
shoot'em up-ok mintájára készültek, ám nagyon könnyűek, ellenfel tulajdonképpen nincs is, vagy csak egy van, az aszteroidákat meg egy lövéssel eltakaríthatjuk az űtunkból.

A játék SNES és Megadrive verziója nagymértékben megegyezik, ezért is döntöttünk a közös ismertetés mellett. A grafika erősen átlagosnak mondható, és ugyanez jellemző a játék nyújtotta audio élményre is. Számomra egyébként különösképp zavaró

A bombákat telepítő hapsikat egyszerűen likvidáljuk, majd hatástalanítsuk a bombát



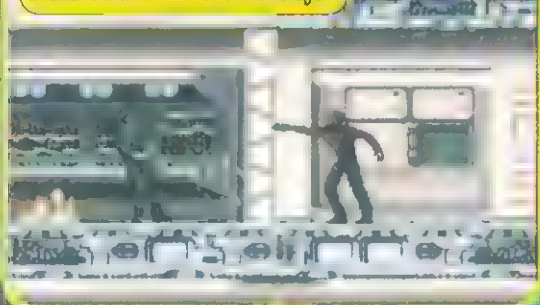
A bázison mindenkivel
beszéljünk, sose lehet tudni,
kitől hallunk valami fontosat.



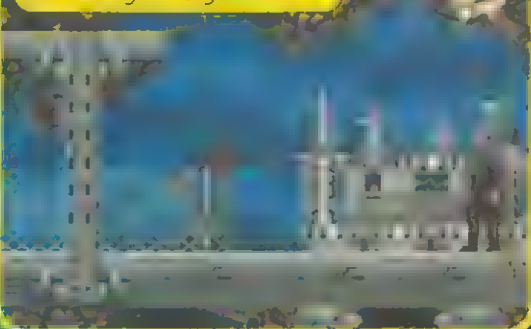
STAR TREK DEEP SPACE NINE

KALANDOZÁS AZ IDŐK KERESZTÚTJAIN

A Borgok ellen csak egyszer használhatjuk a phasert, utána bemérik a frekvenciáját.



Nyírjuk ki az őrt, és repít-
suk a levegőbe a generátort



hoz híven persze ezúttal is egy szövetséges ügyről van szó, a megoldás érdekében hősiünknek még a múltja is vissza kell térnie.

AZ AKCIÓ MENETI

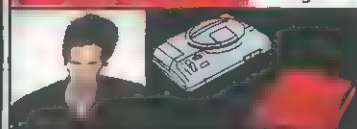
Az akció oldalra scrollozódó pályákon folyik, amikbe egy kis kaland elemet is vegyítettek, ugyanis a küldetések nem egymás után következnek, hanem az állomáson különböző fickókkal és a bajtársainkkal kell beszélgetnünk, tehát így bonyolódik a cselekmény, s így jutunk el mindig a következő küldetéshez. Igaz a cselekményszál nem túl eredeti, sőt egy kissé erőltetett. Például megtámadnak az állomáson egy papot, akinek a ruhájáról kéne nyomokat gyűjtenünk, ám eltévedt a köpenye, ezért a szabóhoz kell men-

lő-oda másképp kell, mint a kő-
kőből áll, minek következtében
egy kissé vontatott válik az egész.
Maga az akciórész viszont
már élvezetesebb: platform-
kon ugrrálhatunk mint a Prince of
Persiában, lütfegyelhetünk, lövöl-
degethetünk, kapcsolókat kell műkö-
dőtünk, tárgyakat kell elmozdítan-
míden pálya a családja a
feladatok. A játék a pályák
bomba- és tűz- és a
ket hatástól.
ezt persze lehet elkerülni, ha
bomolódik a selekmény többek kö-
zött fel kell robbantannunk egy reak-
tori, különböző zárok, kapcsolók
működésére kell rájárnunk.

A lépés az irányítás, a cseppet sem
 voltam megelőlegezve. Már emlí-
 tettem többször is időre kell néhány
 dolgot teljesítenünk, legfőképpen
 a megcsináló tud leírni, megjelöl-
 ni a munkák kapcsait, az időt, és
 milliméter pontosan meg kell határozni
 a munkák időformáját. Még bizonyos
 eseteket, amikor egy távoli, más
 helyre lévő helyre kell elvinni
 a munkát, erre ennek meg kell lennie
 a megjelölésnek, meg kell jelölni
 a helyet, ahol kell egy távoli
 helyre elvinni a munkát, a kedveske-
 tek úgy, hogy a munkát gyakran legalább
 három munkát kell csinálni, ami per-
 sze voltam elhalálozásom után.
 Egyetlen munkát a szer-
 kapott pályakérdőket tudtam
 értékelni.

...elt, hogy a pályák nem egyre nehezebbek, hanem vannak, ahogy azt az ember látja, hanem például amíg a bombák keresésénél már a hajunkat tépjük, addig a szavak néhány szintet meg röhögve elszállnak. A kaland stílusjegyhez pedig a költői megfontolásaink megfelelően - egy kicsit több ölet kellett volna, vagy pedig elhagyhatták volna az országot; a költés pedig automatikusan pereghetett volna. Mindentől függetlenül aki szereti a Star Trek és jól érti az angol nyelvet, az bátran fogjon neki, uszatként azért nem fogunk neki.

Kiadja:
Virgin



L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS
50 EAST LEXINGTON AVENUE
NEW YORK, N.Y. 10017-2453
Tel: (212) 850-6640
Fax: (212) 850-6641
E-mail: orderdept@chicagopress.edu
Web: <http://www.chicagopress.edu>

72%

LESZÖGEZÉS

"Szervusz Zolee! Igazán nem szeretnék zavarni, csupán azért írok, hogy megköszönjem azt a pár sort, amit rám pazaroltál a Csevegő végén. Biztosan nagyon jókat röhögtek az olvasóitok. Igen, ezért biztosan megérte, a tízezrek kedvéért egyből hülyét csinálni, nem törődve azzal, mit érez az, ha egyszer csak kedvenc újságában ezt olvasja, és megérte elvenni a kedvét egy életre ettől az újságtól, vagy a levelezéstől. Hát nagyon szépen köszönöm. És kíváncsi vagyok, hogy még sok-sok olvasót (helyettem is)! Aláírás: Kocsis Csaba, Pápa"

Csabi, Csabi! Nehogy már mellreszívj néhány idétlen poént! Láthatod, hogy ez a rovat nemcsak a gyengéket, esetleneket tűzi pellengérré, hanem akár maga a szerző (ez én vagyok) is kifigurázza magát (ha olvastad a katonakori emlékeimet az előző számban, akkor tudod miről beszélek). Nem tudom, hányszor kell még leszögezmem, hogy nem kifigurázásról, kicsúfolásról van szó, hanem arról, hogy olyan sokfélék vagyunk, máshogy gondolkodunk adott dolgokról, s hogy tudjunk együtt röhögni egymás baromságain. Az önkritika egyébként is az egyik legnagyobb emberi erő. Ha megbántottalak, ne haragudj, nem volt számdekomban, de ismételtelen jelzem: nem bántam meg, mert a poénkodás direkt volt. Vedd könnyedén a dolgokat, Csaba, kíváncsi vagyok, hogy ebben a rovatban az egyik legnagyobb és leggyengébb csalódásod. Na gyere, pajtás, olvass tovább!

MILÁLIKÖZELI ELMÉNYEK

"Üdv. Shevrenő Kbyte! Azt hittem, rosszul látok, amikor megláttam (azaz, hogy nem láttam meg), hogy a Doom 2 lekerült a toplistáról. Jó, tudom, hogy már jön (vagy már itt is van?) az új generá-

cio: a Duke Nukem 3D, és hogy ez milyen változatos, eredeti, poénos és micsoda grafikával, 5letekkel, meg ilyenekkel, de valahogy nekem a Doom 2 jobban tetszik. Az mondjuk tök állat volt, amikor bementem a klotyóba és hirtelen egy szőke, izmos hapival találtam szembe magam. Mint az állat lőttem rá, de semmi sem történt, majd megpillantottam egy szörnyet (vagy mi a halál volt az) közeledni hátulról a szőke muksó felé. "Jaj, már ketten vannak" - gondoltam, mikor az egyszerűen elintézte a szőkét, ÉS NICSAK, én is meghaltam. Később felvilágosított a haverom, hogy az a szőke emberke én voltam a TÜKÖRBEN. (...)

Az jutott az eszembe, hogy kéne egy olyan Doom klón, ami egy istálló-labirintus-pajta rendszerben játszódik és kerge-marhákat meg kerge-farmerokat kell lelőni. A fegyverek a következők lennének: 1. Konyhakés 2. Gereblye 3. Ásó (kapa, nagyharang) 4. Gránátvető helyett magvető 5. Kasza. Aztán azon is gondolkodtam (egyfolytában), hogy kéne olyan műsoros kazettákat kiadni, amin a Doom 2 pályáinak zenéi vannak. Milyen jó is lenne, képzeld csak el: elutazol valahová, ahol nincs számítógép, viszont te nem esel kétségbe, mert előveszed a jókmened és a Doom 2 kazettád. Az andalító zene, a lövések és az elmaradhatatlan hörögések, kiáltások a fejedben zúgnak és te baromi heppi vagy. Egyébként ezt most tényleg komolyan gondoltam. Olyannyira, hogy tervezgetem egy ilyen felvevését, csak be kell szerezmem egy pár megfelelő csatlakozót meg madzagot, vagy miket. Üdvözlettel: Tarjáni Endre, Budapest."

Áve Endre! Megsúgom: a DN3D-vel nekem is voltak hasonló tükrös emlékeim. Mikor rájöttem, hogy én vagyok az a melák pasi, akibe már vagy 5 tárat belepumpáltam és meg-

mindig a pofámba vigyorog, akkor egy kicsit elszégyeltem magam. Gyorsan kőlül-néztem, hogy nem látta-e még valaki a blamázt, de szerencsére csak egy Akira-plakát volt a szemtanú. A Kerge-Doom ötlet fenomenális, a műsoros kazetta pedig egyszerűen zseniális. Én annak idején az üzenetrögzítőnk bevezető szalagjára rögzítettem egy komolyabb megszárlást, majd egy andalító "Kérem, ne ijedjen meg, ez Á. Zolee üzenetrögzítője, a harmadik halálhörgés után hagyhat üzenetet, ha még nem tette le" szöveg következett. 100%-os hatásfokkal működött a dolog, nem zavart azután senki.

SZILÁNKOR

"...Jössz egy köteg pénzzel. Nem tudod miért? Nem emlékszel? Igen, a '96/4-es számba utalok: "Már egy hónap múlva múzeális értékű lesz ez a lap!" Ha te sem fizetsz (egy múzeum sem nyomatta a lapot), akkor bepereltek ámtásért. Imádok perelni! (K.Z./Kaposvár)" Tízelt Torgyán-imitátor úr! Tudtommal az ámtás nem büntetendő tett, illetve ha az, akkor már a fél ország a sítton pihenhetne: valamennyi politikus, az Ariel, a Colgate, a Burgerking, avagy az Always betétek reklámozói, minden kereskedő, aki előre teszi a bázikus méretű gránátalmákat, aztán, ha kérsz egy kilót belőle, akkor hátulról teleszed egy zacskót a pipipósodó, összeaszott alig-almákból. Az ígéretésről jut eszembe: ezúton üzenem az aprilisi Csevegőben nagy-lelkű felajánlásttevő egyéneknek, hogy még mindig nem kaptam meg a fél láda sorómet.

"...Annak ellenére, hogy amígáznak érzem magam, szeretem a PC-t is.

Csevegő

Az én véleményem az, hogy rossz számítógép nincsen, csak a bémá szoftverek járatják le a pépeket. (Ebeasty a nyír-bátóni látkanya lakója) Annak ellenére, hogy bezupáltak, még megöriztetel valamit az ég elmédből és bűltetrafáltál a dolgok közepébe. Bajtárs, jól mondd, sokan a kintiek közül" példát vehetnének Holad.

"...A lap ismét egyesíti magában az ultravi-zuális-vérbális szarnyalást és a világtól való a r o k b a r o n u l á s t. (T.S./Szlovákia)" Sto éta? Nékem nem beszélni mátyárnyélvén. Lenni E.T. Haza.

"...Eben a pontban, ha a

minden igaz a PÉNZRŐL lesz szó. Azért mondom, hogy ha minden igaz, mert írás közben nagyon meg szoktam szőmjazni és olyankor le kell mennem a konyhába inni, ami elég messze van, így lehet, hogy mire

vegő

visszaérek
elfelejt
e m,
h o g y
miről is
a k a r
tam ir-
ni. Te-
hát, a
C S E -
V E G Ő
marhá-
ra... (Zs.
Gy./Bu-
d a -
pest)
H á t
Zsé-

golási díjra nincs pénz. En is jártam már úgy, hogy egy medzsót akartam megvenni, de nem volt rá elég pénzem, gondoltam, gyűjtök meg hozzá, de végül elmentem belőle fagyizni. (Ambee/Budapest)
Te jó Isten! Hány évesek olvassák az újságot? A "medzsót" először merdzsónak (értsd Mercedes) olvastam, de a fagyis párhuzam kissé elgondolkodtatott. Hamar rájöttem, hogy ez nem lehet más, mint a Matchbox 4-8 évesek által használt rövidítése. Ezeknek szenvedek én minden hónapban, hogy valami humorosat összehozzak? Ebben a korban elég annyit mondanom, hogy kutýkurutty és a delikvensnek egy delután elrohécselnek rajta...

HOGY AZ A...

"Kedves Zoltán! Havonta vásárolok az 576 kilobájtot és elszörnyedve tapasztalom, hogy az utóbbi időben írásaitok egyre nagyobb mértékben tartalmazznak trágár szavakat. Szerény véleményem szerint az alacsonyabb korosztály is vásárolja a lapot (gondolok itt a tizenévesekre) és megfontolatlanság tolelek, hogy már ilyen éves korukban elrontjátok őket. Még egy-két kisebb káoszromkodás (talán) megengedhető, de ilyen pl: faszt, fasz, fasz, balfasz, suek on this, motherfu**r (hú, de kemény) b e n már tűrhetetlen. Kerlek Zoltán, nyugtass meg mindenkit a Csevegőben, hogy a továbbiakban nem fogtok sűrűn ilyen kifejezéseket használni. Tisztelettel: egy aggódó anyuka (hogy az a...)"

Gyé, elég nyem szerint az alacsonyabb korosztály is vásárolja a lapot (gondolok itt a tizenévesekre) és megfontolatlanság tolelek, hogy már ilyen éves korukban elrontjátok őket. Még egy-két kisebb káoszromkodás (talán) megengedhető, de ilyen pl: faszt, fasz, fasz, balfasz, suek on this, motherfu**r (hú, de kemény) b e n már tűrhetetlen. Kerlek Zoltán, nyugtass meg mindenkit a Csevegőben, hogy a továbbiakban nem fogtok sűrűn ilyen kifejezéseket használni. Tisztelettel: egy aggódó anyuka (hogy az a...)"
Ja, hogy Te találtad ki! Az más...

"...A Csevegő magküldő Szolgálat jó dolog, de van, hogy valakinek esetleg pont arra a posztaköltségére megcsomogolási díjra nincs pénz. En is jártam már úgy, hogy egy medzsót akartam megvenni, de nem volt rá elég pénzem, gondoltam, gyűjtök meg hozzá, de végül elmentem belőle fagyizni. (Ambee/Budapest)
Te jó Isten! Hány évesek olvassák az újságot? A "medzsót" először merdzsónak (értsd Mercedes) olvastam, de a fagyis párhuzam kissé elgondolkodtatott. Hamar rájöttem, hogy ez nem lehet más, mint a Matchbox 4-8 évesek által használt rövidítése. Ezeknek szenvedek én minden hónapban, hogy valami humorosat összehozzak? Ebben a korban elég annyit mondanom, hogy kutýkurutty és a delikvensnek egy delután elrohécselnek rajta...

len-keletlen helyt kell, hogy adjak, hiszen olyan témát feszeget, ami körülünk rothadó és bűzlő társadalmának egyik legnagyobb problémája: a trágár beszéd. Mi, az 576 KByte szerkesztőségében mindent meg fogunk tenni annak érdekében, hogy többet ilyen ne forduljon elő a lap hasábjain, a fűzfánfütyülő rézangyalát! Sőt, ezennel megtiltottam Vári Zolinak a bőfogást, TJ-nek az orrtúrast, Ancynak a szelentést, Koronczi Gázi pedig nyilvánosan soha többet nem vakarhatja meg ott, ahol ő akarja. Ja, és amíg el nem felejttem: kérem, hogy legközelebb ne a fiával írassa meg a leveleit, mert olyan randa az írása, hogy alig tudtam kiállabizálni azt a sz*rt.

"A X-ÍK KÉRÜLETI JÁRÁSBÍRÓSÁG HIVA- TALOS RENDELETE A HULLAMOSÓ JACK VS 576/ZOLEE ÉS BÜNTÁRSAI ÜGYBEN

Felperes: Hullamosó Jack, a továbbiakban Hulla-J

Alperes: Á. Zolee, K. Gáspár, Ancy, V. Zoli, Martin, Vic bá, és az 576-os gárda

Vádirat

I. pont: Vádolt Á. Zolee alaposan gyanúsítható az 1781 évi II. hó VI-án Hulla-J ellen elkövetett többrendbeli súlyos, 8 év ezrednél túl gyógyulósúlytalanságból való belpoklosságba átcsapó marhakergekórság fertőzésével.

II. pont: A büntett lefolyása. Vádolt Á. Zolee és társai egy halálosan veszélyes kergemarhakórrággal fertőzött 2 oldalas Csevegő-lövedékkel töltött 576-os kamliberő Kbyte-tal támadtak Hulla-J, szukumbazi állampolgárságú személyre, aki a támadást követően élete végéig tartó röhögőgörcsöt kapott.

III. pont: Az államügyész összegzése/bírói döntés. Á Zolee és társai a fenti vádpontokban bűnösnek találtattak!!!

Ítélet: Hulla-J-t a rendelet megérkezését követő 5 napon belül Á. Zolee-nak meg kell szabadítania röhögésétől a köv. módon:

1. Á. Zolee-nak ki kell szűrnie Hulla-J szemét, ezt követően le kell rágnia 8 ujját.

2. Ezután az alsótestét lángszóróval felegetnie.

3. Végezetül pedig a lábátlan, vak, ujjatlan Hulla-J-t le kell húznia a kloxyón, miután kiszíppantotta belőle az utolsó csepp vért is!

Zárlat: Amennyiben Á. Zolee nem teljesíti az ítéletet, örök idejű főszerkesztői állásra íteltetik!!!

Alíírás: a kerületi bíró: Go Rien Moss alias Tóth Sándor

Még mondják azt, hogy a Mortal Kombat nem gerjeszt elvetemült, gyilkos gondolatokat: például egy életen át főszerkesztő lenni. Fatalitý! Még a gondolatába is beleleremeg a gyomrom.

EGY FECSKE NYARAT CSINÁL

"Háj Zolee! (..). Csak egy problémám van... a poszter. Király, meg minden, ott lóg mindegyik a falon. Hát én nem tudom, de az az "576 Khyte poszter" felirat hagyjon hülyén néz ki rajta olyan hatalmas nagyban. Lehetne vele csinálni valamit? Tschüss: Martin (nem az a Martin)"
Problémádat (és még úgy 15.000 olvasó problémáját) orvosoltuk, elég volt az exhibicionista, bazinagy logóból, a poszteren csak felzésértékű 576 felirat díszileg majd. Így az is kiteheti, aki egyébként utálja az újságot, csak más lapokból nem tud normális falragaszra szert tenni.

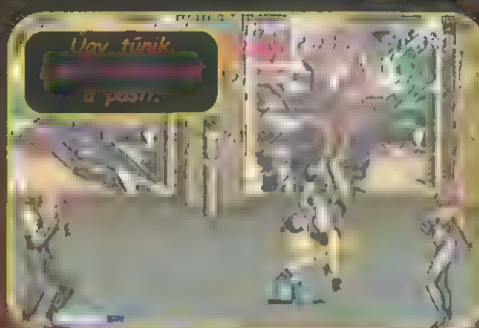
Ez a Csevegő nem jöhetett volna létre, ha nincs Temesvári Tibi és az ő Csevegő-generátora. (Internet cím: <http://www.nehogyelhidd.com>). Végül a fentebb említett fiatalabb olvasóknak egy slusszpoén: brekeke! Jó, mi? Megszakadok...

Zolee

A Final Fight első részével - emlékszem még Amigán szenvedtem át magamat, akkoriban elég nagy durranásnak számított. Azóta eltelt néhány év, s immár a harmadik "végső összecsapásnál" tartunk. A grafika fejlődésén kívül azonban szinte semmi újat nem találtam ebben a harmadik részben, kivéve azt, hogy ezúttal játszhatunk ketten úgy is, hogy az egyik embert a gép irányítja.

bol hamarosan egy Skull Cross nevű banda alakult meg, ami nyomban irányítása alá vonta Metro City alvilágát, és ezúttal egy lázadást robbantott ki. A város megtisztítása tehát ismét a superhőseinkre hárul. Visszatér a város polgármestere, Mike Haggar az ex-parkrációjának és Guy, a gyors ninja harcos. Hozzájuk csatlakozik még Cody régi barátja, Lucia és egy ismeretlen fickó, Dean, aki azt állítja, jól ismeri a Skull Cross bandát.

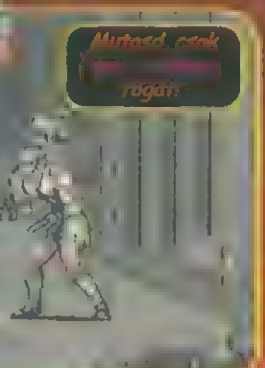
Közülük még mindig Haggar a legizmosabb, igaz lassú, de itélő, öldöklősi szinte halhatatlan. Guy a leggyorsabb harcos, egyik legjobb mozdulata a "húzóda generálása" (plére egy nagyoktör + Y-vel). Lucianak a "húzóda generálása" (plére egy nagyoktör + Y-vel).



ne vegyük fel, amíg még megvan az energiánk. A Super Move-ből lehetőségek mindig tartalékolunk a főellenségeknek. Ezt a hatását mozdulatot ugyanis csak akkor lehet végrehajtani, ha alul a kis kék csík maximumon van.

A játékban gyakran tarthatunk ki ajtókat, ezeken sokszor érdemes átmenni, mivel egy-egy pályán többféle út is létezik, s még az is megeshet, hogy találunk olyan utat, ahol elkerüljük a főellenséget.

A játék tehát összességében, annak aki szereti ezt a stílust, minden igényét kielégíti: a grafika szép, a 9 pálya mindegyike jó



LOT KID SEGÍTSÉGE

A speciális mozdulatokat most inkább nem írom le, mivel egyrészt roppant egyszerűek, akár magunktól is rájöhettünk, másrészt mind benne van a játék közismertében: inkább néhány tippet adnék: a főellenségekkel kerüljük a közelharcot, alkalmazzuk a "ütni és menekülni" technikát. Az ún. "mega crush" mozdulatot (amit az A gombbal csaphatunk elő) inkább csak a szűk helyeken használjuk, ez ugyanis saját energiánkat is megrövidíti. A leggyorsabb mozdulatok kerüljük a közel harcot, ne engedjük magunkat a főellenségek közelébe, hanem a távolból támadjuk. A játékban a leggyorsabb mozdulatok kerüljük a közel harcot, ne engedjük magunkat a főellenségek közelébe, hanem a távolból támadjuk.



A játék mozdulatainak változása: négy energiát közzé adhatunk, az egyetlen cél, hogy jobbra fordítsuk, minden alkalommal a gombokat a megfelelő irányban kell lenyomni. A nagy elődökhöz hasonlóan a játékban a

herókat, bűnösöket és az energiánkat növelő ételeket, sőt néhány legyvert is. Igaz, az energiát nem lehet teljesen feltölteni, csak a maximumig.

ő, speciális mozdulataival alapesben meg tudja

azonban, hogy mindig megadja a családja

A LEGESLEGUTÓLSÓ KÜZDELEM IMMÁR HARMADSZOR...



Final Fight 3 Kiadja: Capcom

SUPER NINTENDO

78%

COMIX CORNER

Mint arról az előző Comix Cornerben írtam, a boldog hőskorban két cég uralta a képregénypiacot: a DC és a Marvel. Havonta képregények tucatjait adták ki, a legjobb rajzolókkal és írókkal dolgoztathattak. A kisebb cégek vegetáltak a két "nagy" árnyékában, igazán profi művészek és pénz híján még csak nem is álmodhattak arról, hogy képregényeik a klasszikus szuperhős sorozatok (Batman, X-Men, Superman) népszerűségét - és példányszámát - valaha is utol fogják érni. Pedig a 90-es évekre már ugyancsak megkopott e nagyhírű hősök varázsa, s ha lassan is, de kezdtek előretörni a kisebb cégek. Különösen a Dark Horse, a Chaos Comics és legfőképp az Image Comics jeleskedett ebben a felzárkózásban. Ez utóbbi cég mostanra a képregénypiac egyik legmeghatározóbb "hatalmává" nőtt ki magát, amiben igen nagy szerepe van egy mostanra már-már kultikusá vált sorozatnak is: a **Spawn**-nak.

Hogy miben rejlik a Spawn, és a többi Image sorozat sikerének a titka? Elsősorban a hihetetlenül igényes grafikai kivitelezésben, a profin megírt történetekben és a változatosságban. Az Image nem esett bele a Marvel hibájába, azaz nem szűkült be egyetlen stílusra. A fantasy, a horror, a humor és a

szuperhősök kedvelői egyaránt találhatnak maguknak való sorozatokat. Kár is lenne hosszan ömlengetni a különféle Image kiadványokról, a leggyeszebb, ha ellátogatunk egy JÓ képregényboltba és átlapoztok néhány Spawn vagy Witchblade füzetet. Higgyétek el, megéri...

SPAWN

A mesék hagyományait követve: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer három ember. Egy afro-amerikai (értsd: feke..., akárom mondani színesbőrű, vagy hogy a nyavajába illik ezt mondani...), a neve Al Simmons. A CIA-nek dolgozott, mint fizetett zsoldos, és a legjobbak közé tartozott. A másik ember igazi neve feledésbe merült, mindenki CHAPEL-ként ismeri. Ő szintén a CIA kötelékében szolgált; ő volt a legjobb. És végül itt a harmadik, Jason Wynn, a CIA biztonsági főnöke, aki egy szép napon elrendeli Simmons halálát (ki tudja miért?). Megtörténik a gyilkosság, a végrehajtás majdnem tökéletes (hiába, Chapel érti a dolgát). Egyvalamivel azonban senki sem számolt: a legerősebbeknek néha megadatik a visszatérés lehetősége - odaátról.

Volt Simmonsnak ugyanis egy gyönyörű felesége, Wanda. Szerették egymást, noha gyerekük nem lehetett, az orvosok szerint Wanda

miatt. Simmons anynyira szerette ezt a nőt, hogy a szó átvitt és valószínűleg értelmében is eladta lelkét az ördögnek, hogy visszatérhessen hozzá. Az ördög jelen esetben Malebolgia, egy nagyhatalmú démon Lucifer birodalmában. A Pokol és a Mennysorság ugyanis háborút készül vívni, s a háborúhoz katonák kellenek. A pokol kiragadja az életükben gonosz és kegyetlen emberek lelkét, testüket valamilyen plazmává alakítja, "megajándékozva" őket egy önálló életet élő parazita "ruhával", mindezt megfűszerezi egy kis démoni mágiával, s már kész is a HELLSPAWN, a pokol katonája. Simmons különösen jó jelöltnek ígérkezik, Malebolgia tisztet akar belőle nevelni - így "kiképzés" céljából a Földre küldi. Nem ő az egyetlen, kb. 100 évenként tűnik fel egy új Hellspawn világunkban...

Nos, valahol itt kezdődik történetünk, és Al Simmons kálváriája. Semmire sem emlékszik előző életéből, mivel Malebolgia folyamatosan játszadozik emlékeivel. Terry Fitzgerald, egykori legjobb barátja feleségül vette Wandát és még gyerekekkel is megörvendezettte az asszonyt (mégis Simmonsban lett volna a hiba?). Hősünk a sikátorok sötétjében húzza meg magát, ahol a hozzá hasonló kitaszítottak között véli megelni lelki békéjét.

Többször összezsúpcsap Violattal, a féltékeny ördöggel (ő Simmons legnagyobb nemeze); Angeldal, a gyönyörű anygallal; és persze Chapellel is. Szóval akcióban nincs hiány, de mindig is a történet marad előtérben. A cselekmény általában 3-4 szálon fut egyszerre, melyek kellően összekuszálódnak az idő múlásával. Amúgy az idő Spawn, alias Al Simmons legádázabb ellenfele, ugyanis az őt életető pokoli erő korántsem határtalan, mi több, napról napra csökken. Ha pedig végleg elfogy, akkor hősünk másodszor is alászáll a pokolba...

Mit is mondhatnék zárszóként? Tán csak annyit, hogy a képregényekre eddig fölényesen rálegyintő olvasóinknak is csak azt tudom ajánlani: pislantsanak azért bele egy igazán igényes Image újságba. Lehet, hogy a magyar Pókemberek és X-Menek alapján kialakított véleményük igen gyorsan meg fog változni.

T.J.

IMAGE TOP-LISTA

1. Spawn
2. Mediaeval Spawn/Witchblade
3. Cyberforce/Witchblade
4. Glory
5. Angela
6. Weapon Zero
7. Prophet
8. W.I.L.D.C.A.T.S.
9. Maxx



**AVAGY HOGYAN LESZ
AZ ELSŐBŐL UTOLSÓ.**

THE HALL OF HONOR

Bugle között versenyzhetünk, ha a Galagát kevesebb, mint 41 lövéssel teljesítjük.

Sajnos, a Ridge Racer Revolution gyakorlatilag semmi érdemi változást nem hozhatott: a grafika po-
tál még rosszabb, továbbá
hok a pályákat, fordul a ke-
csink kereke, ám ami a lé-
nyeg: a csapnivaló
irányítás

Nézzük azonban, hogy mégis mire fel biggyeszthették oda azt a "forradalom" jelzőt a cím után. A játék persze egy új pályán zajlik, ám stílusában ez is

Egy kód segítségével ilyen kocsikkal is versenyezhetünk

70%

ELŐZETES

Azt már megszokhattuk, hogy a kalandjátékok segítségével eljuthatunk a legtávolabbi földrészekre, szebbnél szebb tájakon járhatunk, pompás épületekbe látogathatunk. A Pulse Entertainment azonban most egészen más típusú helyre invitál minket: egy san franciscói kórház épületébe.

követeli meg-
zavarja. Idege-
számlát, majd

ban felejtett. Bár csak ott felejtette volna, ugyan-

síncs, mindenhol szemét és szutyk-
öcska, kiszolgált bútorok. Mindez a le-
hető legökölteesebben kidolgozva,
olyannyira, hogy a helyszínek
már-már fotónak tűnnek.
Nem is csoda tehát, hogy a videóje-
lenetek, illetve a digitalizált szereplők
eggyáltalán nem utnak el a tá-
volat hátteről.

sem könnyű, és akkor még ott vannak a különböző ragadozó állatok, és a megoldandó feladatok. A lényeg, hogy mindig eljussunk az épület felé.

Bad Mojo

nak valami különös
varázsereje folyton - hő-

S hogy miért pont svábbogár? Nos, ez tulajdonképpen már csak a játékból derül ki, ám hogy ne legyen túl köcsög a dolog, annyit elárulok, hogy később egy tudományos munkára kapha az em-

tök - ahogy maguk
mondták - tulajdon-
képpen grafikailag
egy ugyan-
akartak mint a
Myst, a törté-
netet pedig a
Kék Barsony-
ban látott mis-

A mosdó alatt egy
gyilkos patkány rejtőzik

A rádiót fontos, hogy "megszereljük",
vagyis erre jön majd be Eddie

egy-
szabho-
garal ala-
kítunk.
Ké- ál-
astak
atkaól
Atva-
tár,
zoknak
nyay-
gy kis-
ismerő-
alap-
sztori, az-
úttal
szor-
tem.
nyira egy
ársada-
lomkriti-
káról, ha-
tár-
egy "egy-
szegű"
Szórakoz-
tató
misztikus
történi-
ről.
szó.

Eddie jól kiutotta magát a kotyvasztott sorral

Ez egy
undorítóan
jó játék!

van csak szükségünk. A já-
tékból tehát csak annyit tudunk csele-

sünk múltjáról. A cselekményszál gyakran többféle ágazik, tehát többféle történet is leírható.

am

li zene. A történet szintén találka-
lat, a hősrőkre leselkedő veszélyek
teljesen reálisak. A feladatok pedig
reppant ötletesek. Nem is csoda, ha
ilyen viszontagságosak egy sváb-
borsú mindennapjai.

Patkány barátunk egy
kissé megvágta magát.

Amint elindítjuk a járatot, a kamera a hídszél San Francisco feletti elszuhanyva egy leromlott állapotú motel ablakára közelít rá. Történetünk hőse, Roger Sammest láthatjuk, aki úgy határozott, elég van abból, hogy senkiéket áll a az életet, hogy o mindig csak az utol- az, hogy a a. Ahíhoz várki megte- helyi a lábát. Új életet akar kezdeni egy halom pénzt sikkasztott el, s már meg is vannak a papirjai és a repülőjegye Mexikó felé. Már össze is csomagolt. Ám a házmester, aki az el-

litett összeget, aminek a célja a svábnyarak kiirtása volt a háztartásokból.

A játék grafikáját a Myst gyönyörű 3D-s renderelt háttereihez lehet hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy amíg az szimplán gyönyörű volt, addig ez most undorítóan gyönyörű: a motelinek egyetlen emberhez méltó szövege

kenni, hogy tárgyakat tologathatunk, leggyakrabban olyanokat, amiket egy svábbogár elbír. Ez azonban nem azt jelenti, hogy primitív a játék, ugyanis a hatalmas bejárható terep és a rengeteg léggypapír, fűregirtó, valamint kiomlott ragacs miatt már csak a megtelelő út megkeresése

A mindenkori stratégiai játékok egyik legkedveltebb témája a II. Világháború, s ezen belül is a Normandiai Partraszállás. Számítalan jobb-rosszabb program dolgozta már fel Európa történelmének ezt a fölöttébb mozgalmas és vérzivataros részét. Főleg az utóbbi időben kaptak rá a programozók a témára, hisz bő egy éve emlékeztek meg világszerte a II. Világháború befejezésének 50. évfordulójáról. E szép kerek jubileum kapcsán a különféle software-gyártó cégeken valóságos hisztéria lett úrrá, s viharos gyorsasággal árasztották el a jobb sorsra érdemes felhaszná-

Command Game. Ami viszont a képernyőn tombolt, azt a legjobb indulattal sem lehet belegyömöszölni a "stratégiai játék" kategóriába. Merthogy egy stratégiai játékban ugye többé-kevésbe mi irányítjuk az eseményeket, s csapataink követik a nekik kiadott utasítást. Legalábbis többnyire. Az Offensive ezzel szemben nem támogat semmiféle tudatos stratégiát: a játéktér áttekinthetetlen, egységeink össze-vissza rohagnak, maga a csata menete pedig követhetetlen. Jőmagam kedvelem a real-time játékokat (például Command & Conquer), de ez már valami iszonyatos... Nemhogy reagálni,

Partraszállás volt a kulcsfontosságú eleme. Az angolszász erők szárazföldi, vízi és legfőképpen légi fölénye 1944-re már olyan méreteket öltött, hogy a német vezérkar tisztán látta: egy sikeres partraszállás Franciaországban egyet jelent a háború elvesztésével. Épp ezért a Wehrmacht egy hatalmas erőd-láncot (ez volt az Atlanti Fal) épített ki a parton, hogy így tartsa fel a szövetséges csapatok előrenyomulását az erősítés megérkezéséig. Maga az Overlord hadművelet 1944 június 6-án indul meg több nagyszabású légideszszant akcióval. Az angol és amerikai ejtőernyősök fő célja a fontosabb hidak illetve közlekedési csomópontok elfoglalása volt. Az igazán komoly és véres ütközetek az óceán partján zajlottak, ahol egyszerre öt partszakaszon (Utah, Omaha, Gold, Juno és Sword) szálltak partra a szövetségesek.

Az áttörés a német védelmi vonalakon a második nagy hadművelet, s egyike a második világháború leghevesebb ütközetének. Az angolszász csapatok már megvetették a lábukat, biztosították az utánpótlási vonalakat, így minden erejüket a sebtében felállított német védelmi vonal szétzúzására fordíthatták. A Wehrmacht az állandó légitámadások és az akadozó utánpótlás miatt roppant nehéz helyzetben volt, az erősítésként küldött elit Waffen-SS hadosztályok jelentették egyetlen reményét. Ugyanakkor a Szövetséges erők



lőkat mindenféle stratégiai programnak titulált szeméttel (emlékszik még valaki a D-Day nevezetű borzadályra?). Szóval túl sok, igazán színvonalas II. Világháborús stratégiai játék eddig nem született, épp ezért kíváncsian s némileg reménykedve vártam az Offensive-t, az Ocean legújabb játékát.

A SUSZTER ÉS A KAPTAFA...

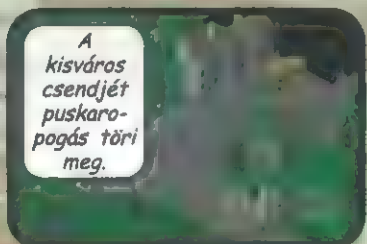
Eleinte nem is volt semmi probléma a játékkal. Az installálás simán ment, a bevezető képsorok igen hangulatosak voltak, s a gyári kézikönyv tanulsága szerint 8 megán tökéletesen fut a játék. Csodás... Illetve, ha jobban meg-nézem, nem túl rövid 25 oldalnyi szabálymagyarázat egy stratégiai játékhoz? Na mindegy, lássuk a medvét. És itt következett a mélyütés. A játék dobozán ugyanis az alábbi rövid mottó díszel: The Ultimate Strategical

de még a kellő ellenlépéseket kigondolni sincs ideje a szerencsétlen játékosnak. Kénytelenek vagyunk minden figyelmünket a csatátér egyetlen pontjára fordítani, s a távolban küzdő csapatainkat a számítógép jóindulatára bízni. Épp ezért az Offensive-t én inkább az akció vagy logikai játékok közé sorolnám, mivel komolyabb hadműveletek, összehangolt csapatmozgások megtervezésére se időnk, se módunk. Maga a program egyébként ezen "apró" hiányosságok ellenére sem rossz, csak azt nem értem, hogy miért kellett stratégiai játékként hirdetni? Mert ez szerintem nem egészen tisztességes...

EGY KIS TÖRTÉNELEM

A játékban a nyugati-front öt leghíresebb hadműveletét játszhatjuk végig, német illetve szövetséges oldalról. Az első nagy hadművelet természetesen az Overlord, aminek a Normandiai

A
kisváros
csendjét
puskaro-
pogás töri
meg.



is hatalmas veszteségeket szenvedtek el és a hadvezetés is bizonytalankodott. A német erők veresége mindezek ellenére szinte bizonyosnak látszott, az egyre gyengülő Wehrmachtot legfeljebb a csoda segíthet.

Franciaországból immáron teljesen kiszorult a német hadsereg, a teljes összeomlás már csak idő kérdése. Montgomery tábornok egy merész tervvel állt elő, melynek célja a Ruhr-vidék váratlan lerohanása, ám ehhez létfontosságú a fontosabb hidak megszerzése Hollandiában (a feladat ezúttal is az ejtőernyősökre várt). A Szövetséges hadvezetés azonban végzetesen alábecsülte a Wehrmacht erejét, s mindenek tetejébe egy lelőtt gépsoncsaiból előkerül a Market-Garden hadművelet teljes do-

kumentációja - a német vezérkar nem kis örömeire. A támadás lendülete megtörik a Wehrmacht szívós ellenállásán, az ejtőernyősök leg többjére pedig a halál illetve a fogság vár. A Szövetséges csapatok 17.000 embert veszítenek pár nap alatt - teljesen értelmetlenül.

A Halál negyven órája a Wehrmacht utolsó komoly támadása, s ekkor pecsételődik meg véglegesen a Nyugati-front sorsa.

Az offenzíva az



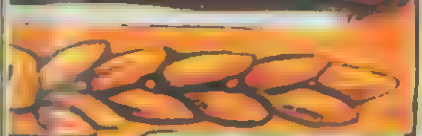
Ardennekből indul, s célja a Hollandiában és Belgiumban állomásozó Szövetséges csapatok elvágasza az utánpótlástól és az el-

Jelentős vérdíjazatot igénylő
offenzíva a homokos tengerparton.



ÖCSILLAG TÉGIAI K EGEN!

NSIVE



lenfél moráljának a megtörése. A támadás teljesen felkészületlenül éri az angolász erőket, a Tigrisek és Párducok játszi könnyedséggel törik át a Szövetségesek védelmi vonalát. Pár óráig a Wehrmacht régi fényében tündökölt, de az ellenfél mindent elsöprő légi fölénye és az egyre kritikusabb üzemanyaghiány lehetetlenné teszi az offenzíva folytatását.

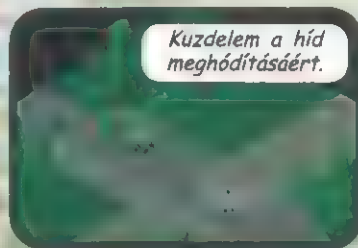
Az Átkelés a Rajnán a Szövetségesek részéről már merő formalitás, a Wehr-

macht ekkor már a széthullás szélén áll. Alig van utánpótlás, a morál mélyponton, a magasabb technikai színvonal pedig nem tudja ellensú-

lyozni az amerikai hadsereg hatalmas mennyiségbeli fölényét. Az utolsó akadály, ami a Szövetségesek és a teljes győzelem között áll: a Rajna.

AKKOR LÁSSUK TÁN AZ IRÁNYÍTÁST...

No igen, tán ez a játék legkevésbé sikerültebb része. Magára az elgondolásra egy rossz szavunk se lehet, hisz a Warhammer vagy a Syndicate esetében már bevált a 3D-s, izometrikus játéktér. Magával a látvánnyal nincs is gond - füstölgő roncsok, hatalmas kráterek, bőszen menetelő emberek töltik meg a képernyőt. A probléma ott kezdődik, ha mondjuk egyik csapatunknak valamilyen utasítást akarunk adni. A bal gombbal próbálunk meg ráclickelni az illetőre, ez a kurzor szaggatott mozgása miatt úgy három esetből egyszer sikerül is. Célszerűbb a gombot nyomva tartva egy egész területrezt kiválasztani, így az ott található összes egységet egyszerre irányíthatjuk. A legsűrűbben



Küzdelem a híd meghódításáért.

használt parancs a Move to, ezzel indíthatjuk el embereinket egy megadott helyre. Ilyenkor nem érdemes túl távoli pontot kiválasztani, mivel katonáink roppant ostobán mozognak, egy kerítés megkerülésére például mindig megtalálják a legkörülmenyesebb módszert. Lövegeinket magukban nem is tudjuk mozgatni, először rá kell kapcsolni őket egy teherautóra, s csak ezután tudjuk őket egy újabb Move to paranccsal útnak indítani. Az Attack, azaz támadás parancs rendeltetése gondolom elég világos, bár a célpont kijelölése (ez előbb leírtak miatt) már korántsem lesz egy-



A konvoj utolsó kocsija nem volt szerencsés.

szerű. A Hold Area paranccsal utasíthatjuk egységünket jelenlegi pozíciója védelmére, a Retreat utasítást kiadva pedig mielőbbi távozásra (értsd: menekülésre) szólíthatjuk fel. A kijelölt egység fölötti három betű egyébként az egység moráljáról (M), épségéről (D), illetve páncélzatáról (A) tudósít. Ezeknek értékét színek jelzik, ami a zöldtől (teljesen ép) egészen a feketéig (közel a vég) terjedhet. A morál amúgy igen trükkös dolog, mivel elfogytával katonáink azonnal menekülőre fogják a dolgot, még ha nem is szenvedtek eddig igazán komoly veszteségeket. A jobb és bal gomb egyidejű lenyomásával vagy az ESC billentyűvel kapcsolhatjuk be az opció-táblát (hű, ez nagyon magyarosra sikeredett...). Itt a játékerteret forgathatjuk, nagyíthatjuk, lekérhetjük a stratégiai térképet vagy éppen feladhatjuk a játékot.

Mi van még? Ja, a képernyő szélén néha mindenféle ikonok kezdenek el villogni. Ezek az érdekesebb, látóterületünkön kívül történő eseményeket jelzik, úgymint utánpótlás érkezett (két kis emberke plusz jelekkel) vagy harc dől valahol (keresztbe-tett kardok). A Space lenyomásával "ugrálhatunk" ezen helyszínek között. Néha lehetőségünk nyílik légi, illetve tengeri támogatás elrendelésére is, ezt a nagy ritkán megjelenő hajó és repülőgép ikonnal tehetjük meg.



Utánpótlásunk védelme jól dolgozik. Mindenre lő, ami robban.

BILLENTYÜZETKIOSZTÁS

Esc - Bekapcsolhatjuk az opció-táblát.

F1-F4 - A játéktér elforgathatjuk 90 fokkal.

F5-F6 - A játéktér nagyítása/kicsinyítése.

F7 - Stratégiai térkép ki/be kapcsolása.

SPACE - Átválthatunk egy másik eseményre (harc, utánpótlás megérkezése).

ÉRTÉKELÉS

Hmmm, fogas kérdés... Az biztos, hogy mint stratégiai játék, az Offensive egy nagy nulla. Az események túl gyorsan pörögnek, a hadmozdulatok áttekinthetetlenek, a gép pedig félelmetesen ostoba tud lenni. Egyszer például úgy nyertem meg egy csatát a németek oldaláról, hogy SEMMIT SEM csináltam! Még csak meg sem mozdítottam az egeret... Más pályákon meg rég elvéreztem, mire egy épkézláb csapatösszevonást megejtettem volna. Másrészt viszont egész jó mulatság figyelni a bőszen rohángáló katonákat, az utakon vég nélkül özönlő tankokat vagy éppen a lassan süllyedő partraszálló csónakokat. Néha átcsoportosítom az erőimet, támadást indítok néhány páncélossal, s érdeklődve figyelem a pálya távolabbi részén zajló eseményeket. Az egyes ütközeteket követő átvezető képsorokról pedig csak elismerően nyilatkozhatok. Mindez persze egy kicsit kevés egy CD-s játéktól. Mindent összevetve egy középezt azért megérdemel az Offensive. Az Ocean programozói pedig jobban tennék, ha megmaradnának az akciójátékoknál.

offensive Kiadja: US Gold

PC: 486/33, 8MB RAM, VGA, CD

57%

power soccer

Valószínűleg mindenki ismeri azt az Adidas reklámet, amelyik azt demonstrálja, hogy egy Predator típusú cipővel akkorát lehet a labdába bökni, hogy a kapus egyszerűen a labdával együtt száll kapuba, ám bizonyára senki nem gondolta komolyan, hogy erre a mozdulatra egyszer valaki a valóságban is képes lesz. Most azonban ezt mégis bárki elvégezheti, igaz nem egy Adidas Predator segítségével, hanem az Adidas Power Soccer révén.

**CSAK
NÉZÜNK MINT
A MOZIBAN**

A Psynosis áll a fejlesztés mögött, így már ennyiből is sejthetjük, hogy ez eleve nem lehet rossz anyag. És valóban! Az intro egészen elképesztő: a renderelt futballisták a motion capture technikának köszönhetően úgy mozognak, hogy aki csak távolról látja

rúgnak, és a becsúszásoknál sincs olyan, hogy valakihez hozzá se érnek, s mégis el-esik. Játékosaink ráadásul maximálisan kidolgozott stadionban rúgják a bőrt, világítanak a reflektorok, átfordulnak a hirdetőablak, tehát látvánnyal tényleg el vagyunk kápráztatva. Mindezt fokozza még a tökéle-

EGY FOCIPROGRAM, AMINEK NINCS PÁRJA!

tes zoom effekt is: a kamera mindig jól közelít-távolít, azaz mindig tökéletesen belátható a pálya.

A stadion páratlanul szépen lett kidolgozva.

**AZ ÁLTALÁNOS
JELLEMZŐK**

A játékban a szokásos módokon indulhatunk:

A szünetekben néhány FMV Adidas reklám pereg.

a képernyőt, az azt is hihetné, hogy digitalizált képsorokról van szó. Az APS az eddigi legszebb fociprogram, amit valaha láthattunk. A játékosok igazi emberi mozgások digitalizálásával készültek, rengeteg mozdulattal rendelkeznek, és ezek a mozdulatok ráadásul teljes összhangban vannak a játékosok mozgásával, illetve a labdakezeléssel. Magyarul ha lelassítjuk a visszajátszást, és premier plámba veszünk egy-egy részletet, láthatjuk, hogy a focistáink sosem a labda mellé

játszhatunk barátságos mérkőzést (Friendly Match), bajnokságra is vállalkozhatunk (Tournament) maximum 32 csapat részvételével, amin belül választhatunk a hagyományos bajnokság és a kieséses rendszerű kupa között, és végül lejátszhatunk egy teljes idényt (Season) valamelyik nemzeti ligában. A játékmenet roppant élvezetes, ugyanis a hagyományos mozdulatokon túl különböző specifikusakat is bevetethetünk: olyanokat, mint oйлózás, vagy lökés, sőt ha arcade módban játszunk, en-

Micsoda fejles!

nél durvábbakat is, mint például az egészen brutális magasláb, mezrángatás, vagy a már említett predator rúgás. Ezeket ráadásul igen egyszerű előhívni, hiszen általában csak két gombot kell hozzájuk egyszerre lenyomnunk. Sajnos azonban a specifikus energiát emésztene fel (amit a játékosok neve mellett csik ábrázol) így ezeket csak korlátozott számban használhatjuk. Az összes mozdulatot át is tanulmányozhatjuk a Controls-nál a Setup menüben, ahol a gép az introhoz hasonló renderelt animációkkal mutatja be őket, s az alapvetőbb dolgoknak még meg is kapjuk a gombkombinációt. Szintén ebben a menüben a lehetőségeink között még olyan dolgok is szerepelnek, mint hogy beállítsuk, melyik évszákban induljunk (Pitch), vagy hogy a bíró (Referee) szigorú, vaksí, vagy esetleg részrehajló legyen. Ha például

"Tűnj el a kapunk elől!"

dául ellenszenves bíró választunk, majd nem minden becsúszásunknál - meg ha a labdára mentünk is - szabadrúgást fog ítél-ni, míg az ellenfélnek csak a legdurvább szabálytalanságait lesz hajlandó észreven-ni. A bírói ítéletekre avagy az eltekintésekre egyébként a közönség is hangosan reagál: zúgnak, füttyölnek, stb...

Meccs közben, ha pauszálunk (a Selecttel), bármikor visszajátszhatjuk az eseményeket, meghozzá úgy, hogy a játékosok között 3 dimenzióban teljesen körbejárhatjuk a labdát, hogy kiválasszuk a leglátványosabb nézőpontot. A pauszálásnál még egy fontos dolgot végezhetünk el: a já-

"Na melyik sarokba csavarjam?"

tékosok cseréjét (Substitute), amit - csak úgy mint a valóságban - akkor hajt végre a gép, ha a labda kikerült a játéktérről.

A játék tehát titálalátának mondható, de persze vannak szépséghibái. Például hogy csak francia, német és angol csapatok közül válogathatunk, vagy hogy a kommentátor nem mondja be a labdát birtokló játékosok neveit. No persze ez legyen a legnagyobb problémánk...

power soccer Kiadja: Psynosis

SONY PLAYSTATION

91%



Mire e sorokat olvassátok, már javában túl vagyunk az 576 KByte legfrissebb produkciójának, a Szív TV-ben látható 576 című műsornak a premierjén. Több hónapos előkészítést, látástól vakulásig tartó elő- és utómunkálatokat követően létrejött a műsor, melynek első adása - technikai okokból - csak június 1-én ment le, de így is kirobbanó sikert aratott. A műsor Budapesten minden páros, vidéken előre láthatóan minden páratlan héten jelentkezik új programmal, az ellenkező heteken az előző heti műsor ismétlése látható.

A sikerben valószínűleg nagy szerepe van a mai számítógépes fiatalok bálványának, az 576 KByte Magazinban üstökösként feltűnt Jelenségnek, akit mindenki csak Martinnak ismer. Az alábbiakban egy rövid beszélgetést olvashattok az idollal a múltjáról, a jelenről és a jövőről. A helyszín egy a szerkesztőséghez közeli kávézó, körülöttünk egy-két maroktelefonos gengszterrel kívül csak egy aligruhából kibuggyanó melő felszolgáló csajszit perdöl-fordul. Martin centis haját egy átlagkeresetű kóstoló szemüveg tartja korábban, tetkós, kigyúrt, bronzbarnára pörkölt karja alig fér ki a szűk izompóráz ujján, borostája két-három napos, cinkos vigyor ül az arcán. Nagymenő.

Zolee: Jól nézel ki, öreg. Látszik, hogy nem egy irodában dohosodsz nap mint nap. Mielőtt rátérünk a műsorra, a híveid kedvéért meséld néhány szót a kezdetek kezdetéről.

Martin: Neked mesélek? Hiszen együtt kezdtük az ipart... Na éke, az olvasók akarata szent. Már kölyökkorom óta vonzódtak az elektromos csodák, a játékkeresek réme voltam. Egy bélassal végignyomtam a Galaxiant, a végén már az egész terem a hátam mögött csoportosult, senki nem dobálta a zsetont, kész csód volt a tulajnak. Több helyről szabá-

lyosan kiltítottak. Amerikai utam meghatározó élmény volt számomra: egy életre szerelembe estem a játékgépekkel. Idehaza az elsők között szereztem C64-est, floppyt, meg jó kapcsolatokat a névtelen

vitrinbe. A tulajdonos jobbkeze voltam, akárki akármit mond, a régi maggal (veled, SzJVC-vel, T.J.-vel, Tiho Mikivel) megalapoztuk a lap jövőjét. Jó volt együtt ökörködni, dolgozni, néha izzadni

lázább szerkezetűeket, ahol nem az számított, hogy az Ifjúságvédelmi és Pubertáskori Pattanáselhárító Főosztály milyen véleménnyel lesz az elkészült anyagról. No humor, no akció, no értelem, csak fi-

A FŐSZEREPEBEN: MARTIN!



ADÁSRENDEL:

ADÁS #3: 06.29.	ADÁS #5: 07.27.
ISMÉTLÉS#3: 07.06.	ISMÉTLÉS#5: 08.03.
ADÁS #4: 07.13.	ADÁS #6: 08.10.
ISMÉTLÉS#4: 07.20.	ISMÉTLÉS#6: 08.17.

BUDAPESTEN, MINDEN SZOMBATON 10.30-11.00

AZ

576 KByte

A SZÍV TV MŰSORÁN



importőrökkel. Ők aztán tonnaszám hozták haza maguknak a játékokat és csak nekem passzolták át. Gondolhatod mekkora király voltam péntekenként a klubban (Csokonai Műház, Zolee). Egy haverrólt hallottam aztán arról is, hogy van idehaza egy importőr, akinek olyan primörjei vannak, hogy külföldről is neki írják, ha valami frissre fáj a foguk. Ez voltál Te. Vampires Empire, Karnow, aztán később a Street Rod, The Untouchables, emlékszel?

Z: Hát hogy a makkba ne emlékeznék!
M: Ez életem egyik legpezsgőbb időszakom volt. Minden bejött. Siker, némi le, nők. Aztán meg jött az újság, amit szintén kithettek a

és látni, hogy végül profi munka kerül ki a kezünk közül.

Z: Miért tűntél el olyan váratlanul?

M: Változásra volt szükségem, hogy újult erővel tudjak visszatérni. Belefárad az ember az állandó robotba, kell egy kis lazítás.

Z: És ellazultál?

M: A fenéket! A lazítás helyett ismét sikerült beletrafálnom egy jó feszkós melóba, minden nap 10-6-ig gályázás. A munka végül is laza volt, de dogunalom: nap mint nap lesed a véletlenül betérő vásárló minden lépését, hátha vesz valamit a gádzsijának, de ilyen árak mellett a legtöbben csak összetaperolják az árut, aztán húznak a sunyiba. Hiába volt mellettem 4-5 csaj, a nő az csak nő. Nagy a szájuk, aztán ha rájuk repülsz, csak gágognak. Kiöregedtem már ebből, Zolee apó.

Z: Akkor éppen kapóra jött a műsor, nem?

M: Úgyvalahogy. Mindig is szerettem a tévés szerepeket, főleg a

zessen a kuncsaft, tudod mire gondolok. Ennek vége. Mostanra nagyon jó banda jött össze egy frankó műsor készítéséhez. Vári Zoli érti a dolgot, jobbára ő nyomja - a láthatatlanságba burkolódzva - a PC-s és konzolos játékbemutatókat, a kameramann skac profi, mindig mobil a felleve, s hajlik az extrémebb ötletek megvalósítására is, a vágó srác meg olyan trükköket adagol, hogy Steven Spielberg is tanulhatna tőle.

Z: További tervek?

M: Zolle anyó, ne nyüsstölj. Tudom, hogy arra megy ki a dolog, hogy visszajöjjenk írni, de ez nem csak rajtam áll. Az olvasóktól még egy kis türelmet kérek, ami késik nem múlik. Majdcsak lesz valahogy...

Z: Hát jó, stay cool, cimborá!

M: You too, öreg harcos.



Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte bitotdban, akkor bátran írd címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utóvételt postázunk azt!

SOMAGKÜLDŐ SZOFGÁLAT!

AMIGA PROGRAMOK

AMIGOS	1989
ANCHER AS POOL	2999
BANISH-A1200	1999
BLACK CRYPT	2999
BOB S BAD DAY	1999
BRAN THE LION-A1200	3999
CAMPAIN	2999
COLONIZATION	2999
DESERT STRIKE	2999
DISPOSABLE HERO	2999
DROUGHT	3999
DUNE	2999
EPIC	2999
EUROPEAN FOOTBALL	2999
PIA INT. SOCCER	2999
FOOTBALL GLORY	1999
INDY HEAT	2999
KICK OFF 3	2999
LION KING AGA	2999
LOTUS TILLOGY	2999
MEVACE	2999
NIGEL MANSELL W.CH.	2999
NINJA REMIX	1989
OUT RUN	1989
OUT TO LUNCH	2999
OVERLORD	3999
PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
PREMIER MAN 3 MULTI E.	4999
RISE OF ROBOTS A2000	2999
ROAD RASH	2999
RIV HONDA	1989
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE GOLF	3999
SHADOW FIGHTER AGA	2999
SHAD TU	2999
SPIRA SOCCER	2999
SPACE HULK	2999
SPERIS LEGACY AGA	2999
STREET FIGHTER 2	2999
SUBWARR 2050 AGA	2999
SYNDICATE	2999
THE KRYSTAL	1999
THEME PARK AGA	4999
WFO AGA	2999
WING COMMANDER	2999

CD32 PROGRAMOK

AKIRA	3999
ALFRED CHICKEN	2999
ALLEN BREED 3D	2999
ALLEN BREED ES ONAK	3999
ALLEN BREED TOWER A	3999
BATTLE THRODS	3999
BENHATH STEEL SKY	5999
BURBA AND STIX	2999
CANNON FODDER	2999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	2999
D GENERATION	3999
DEPCORE	2999
DISPOSABLE HERO	2999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	2999
HUMAN	3999
IMPOSSIBLE M.2025	5999
INTER KARATE	5999
JOHN BARNES FOOTB.	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	3999
LEGACY OF SORASU	4999
LOTUS TILLOGY	4999
MICRODROM	7999
MYTH	2999
NIGEL MANS WORLD CH.	2999
PIKAL FANTASIES	3999
PREMIER	3999
PROJECT X & F17	3999
RISE OF ROBOTS	3999
SEEK & DESTROY	3999
STREET FIGHTER	5999
SPERIS LEGACY	4999
STRIKER	4999
SUBWARR 2050	4999
SUPER METHANE BROTH.	4999
SUPER PUTTY	5999
SUPER STARDUST	5999
SUPERFROG	2999
SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	2999
TROLLS	2999
ULTIMATE BODY BLOWS	2999
UNIVERSE	3999
WORMS	3999
ZOO II	3999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699
ACROJET	699
ALLEN 3	699
ARMALYTE	12999
BADLANDS	699
BLUE MARION	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699 299
CONTINENTAL CIRCUS	699
CRAZYOWN	699
DELTA	699 299
DOUBLE DRAGON	699
DRAGONS OF FLAME	699
F1 TORNAO	699
FILMBO 5 QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WRITER EDITOR	699
GENIUS WINES	699
GO FOR GOLD	699 299
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
LAST 16	699
LID STORY	699
NIC DONALD LAND	699
NERVES	699
MICROPHONE SOCCER	699
MOONWALKER	699 299
MULTIMIX I	699 299
MULTIMIX IV	699 299
MYTH	699
NIGHTSHIFT	699 299
NINJA COMMANDO	699 299
NINJA RABBIT	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIRATES	699
Q10 TANK BUSTER	699
QUICKER	699 299
RICK DANGEROUS 2	699 299
ROBOCOP	699 299

ROLAND	699
SILKWORK	699
SMITH LUNA	699
SOCCER DOUBLE 2	699 299
SOCCER DOUBLE 3	699
SOLO FLIGHT	699
ST DRAGON	699
STRIDER 2	699
SUMMER CAMP	699 299
SUPER MONACO GP	699
SUPER SCRAMBLE	699
SWIN	699
TETNIS ES KIOGI	699
TIGER ROAD	699
TITANIC BLINK	699
TURBO CHARGE	699
TURRICAN	699
TUSKER	699
WINTER GAMES	699

C64 LEMEZES GYJTEMENYENK

KIDS PACK	999 599
-POSTMAN PAT	
-SOOTY AND SWEEP	
-COUNT DRACULA	
-ASTEROX	
-BOMBERMAN	
-BUSTY II	
-DUCK TALES 2	
-EARTHQUAKE JIM	
-F1 RACE	
-KILLER INSTINCT	
-KIRBY DREAM LAND I	
-KIRBY DREAM LAND II	
-KID KID	
-MARIO POKEMON	
-MEGA MAN II	
-MICRO MACHINES 2	
-MORTAL KOMBAT 3	
-NBA LIVE 96	
-NBA LIVE 97	
-NHL 96	
-NIGEL MANSELL	
-PINBALL MANIA	
-RACE DAYS	
-SAIURS	
-SPACE INVADERS	
-STREET FIGHTER 2	
-SUPER MARIO LAND II	
-TERRA 2	
-TETNIS 2	
-TETNIS 3	
-TETNIS 4	
-TETNIS 5	
-TETNIS 6	
-TETNIS 7	
-TETNIS 8	
-TETNIS 9	
-TETNIS 10	
-TETNIS 11	
-TETNIS 12	
-TETNIS 13	
-TETNIS 14	
-TETNIS 15	
-TETNIS 16	
-TETNIS 17	
-TETNIS 18	
-TETNIS 19	
-TETNIS 20	
-TETNIS 21	
-TETNIS 22	
-TETNIS 23	
-TETNIS 24	
-TETNIS 25	
-TETNIS 26	
-TETNIS 27	
-TETNIS 28	
-TETNIS 29	
-TETNIS 30	
-TETNIS 31	
-TETNIS 32	
-TETNIS 33	
-TETNIS 34	
-TETNIS 35	
-TETNIS 36	
-TETNIS 37	
-TETNIS 38	
-TETNIS 39	
-TETNIS 40	
-TETNIS 41	
-TETNIS 42	
-TETNIS 43	
-TETNIS 44	
-TETNIS 45	
-TETNIS 46	
-TETNIS 47	
-TETNIS 48	
-TETNIS 49	
-TETNIS 50	
-TETNIS 51	
-TETNIS 52	
-TETNIS 53	
-TETNIS 54	
-TETNIS 55	
-TETNIS 56	
-TETNIS 57	
-TETNIS 58	
-TETNIS 59	
-TETNIS 60	
-TETNIS 61	
-TETNIS 62	
-TETNIS 63	
-TETNIS 64	
-TETNIS 65	
-TETNIS 66	
-TETNIS 67	
-TETNIS 68	
-TETNIS 69	
-TETNIS 70	
-TETNIS 71	
-TETNIS 72	
-TETNIS 73	
-TETNIS 74	
-TETNIS 75	
-TETNIS 76	
-TETNIS 77	
-TETNIS 78	
-TETNIS 79	
-TETNIS 80	
-TETNIS 81	
-TETNIS 82	
-TETNIS 83	
-TETNIS 84	
-TETNIS 85	
-TETNIS 86	
-TETNIS 87	
-TETNIS 88	
-TETNIS 89	
-TETNIS 90	
-TETNIS 91	
-TETNIS 92	
-TETNIS 93	
-TETNIS 94	
-TETNIS 95	
-TETNIS 96	
-TETNIS 97	
-TETNIS 98	
-TETNIS 99	
-TETNIS 100	

C64 LEMEZESK

A KATELY	909
ACTION FIGHTER	699
ALIEN 3	909
BIRUAGO RALLY	599
BLUES BROTHERS	599
BUDOKAN	599
CHUCK ROCK	909
CHUCK ROCK II	909
CHUCK ROCK III	909
CHUCK ROCK IV	909
CHUCK ROCK V	909
CHUCK ROCK VI	909
CHUCK ROCK VII	909
CHUCK ROCK VIII	909
CHUCK ROCK IX	909
CHUCK ROCK X	909
CHUCK ROCK XI	909
CHUCK ROCK XII	909
CHUCK ROCK XIII	909
CHUCK ROCK XIV	909
CHUCK ROCK XV	909
CHUCK ROCK XVI	909
CHUCK ROCK XVII	909
CHUCK ROCK XVIII	909
CHUCK ROCK XIX	909
CHUCK ROCK XX	909
CHUCK ROCK XXI	909
CHUCK ROCK XXII	909
CHUCK ROCK XXIII	909
CHUCK ROCK XXIV	909
CHUCK ROCK XXV	909
CHUCK ROCK XXVI	909
CHUCK ROCK XXVII	909
CHUCK ROCK XXVIII	909
CHUCK ROCK XXIX	909
CHUCK ROCK XXX	909
CHUCK ROCK XXXI	909
CHUCK ROCK XXXII	909
CHUCK ROCK XXXIII	909
CHUCK ROCK XXXIV	909
CHUCK ROCK XXXV	909
CHUCK ROCK XXXVI	909
CHUCK ROCK XXXVII	909
CHUCK ROCK XXXVIII	909
CHUCK ROCK XXXIX	909
CHUCK ROCK XL	909
CHUCK ROCK XLI	909
CHUCK ROCK XLII	909
CHUCK ROCK XLIII	909
CHUCK ROCK XLIV	909
CHUCK ROCK XLV	909
CHUCK ROCK XLVI	909
CHUCK ROCK XLVII	909
CHUCK ROCK XLVIII	909
CHUCK ROCK XLIX	909
CHUCK ROCK L	909
CHUCK ROCK LI	909
CHUCK ROCK LII	909
CHUCK ROCK LIII	909
CHUCK ROCK LIV	909
CHUCK ROCK LV	909
CHUCK ROCK LVI	909
CHUCK ROCK LVII	909
CHUCK ROCK LVIII	909
CHUCK ROCK LVIX	909
CHUCK ROCK LX	909
CHUCK ROCK LXI	909
CHUCK ROCK LXII	909
CHUCK ROCK LXIII	909
CHUCK ROCK LXIV	909
CHUCK ROCK LXV	909
CHUCK ROCK LXVI	909
CHUCK ROCK LXVII	909
CHUCK ROCK LXVIII	909
CHUCK ROCK LXIX	909
CHUCK ROCK LXX	909
CHUCK ROCK LXXI	909
CHUCK ROCK LXXII	909
CHUCK ROCK LXXIII	909
CHUCK ROCK LXXIV	909
CHUCK ROCK LXXV	909
CHUCK ROCK LXXVI	909
CHUCK ROCK LXXVII	909
CHUCK ROCK LXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXIX	909
CHUCK ROCK LXXX	909
CHUCK ROCK LXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXX	909
CHUCK ROCK LXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXX	909
CHUCK ROCK LXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXV	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXVIII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIX	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXI	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXII	909
CHUCK ROCK LXXXXXXXIII	909

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**

**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



TOVÁBBI BOLTJAINK

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.**

**SZEGED,
Vadász u. 5.**

SOHA NEM LÁTOTT ÁRESÉS!

Az árlistánkban kiemelt PC CD ROM játékaink 3999,- Ft-os reklámáron!



SEGA ÉS NINTENDO KAZETTÁK KÖLCÖNÖZÉSE
már napi 150 Ft-tól.

Üzletünk a Pasaréti téren (II., Kelemen László u. 14/a)
várja a játszani vágyókat.

Tel.: 200-2252

Tagsági igazolvány rendszer.

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD ROM akciónk csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal,
vagy küldd el
megrendeléssel.